

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



**Da Ataxia à Ordem, do Amor à Morte:
O Δωδεκάθεον em Obras Cinematográficas**

FILIPE MIGUEL NUNES

Tese orientada pelo Prof. Doutor Nuno Simões Rodrigues,
especialmente elaborada para a obtenção do grau de Mestre em
História Antiga

2018

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



Da Ataxia à Ordem, do Amor à Morte:
Ο Δωδεκάθεον em Obras Cinematográficas



FILIPE MIGUEL NUNES

2018

Resumo: Os Deuses Gregos têm vindo a fazer parte da nossa imaginação desde o momento em que os Poemas Homéricos começaram a ser oralmente repetidos. Neste estudo iremos definir quem são os doze deuses mais relevantes e qual o seu papel na religião e mitologia gregas. O objectivo final será o de estabelecer uma ponte entre o que estas entidades foram e no que elas se tornaram com a emergência do cinema, da televisão e dos videojogos, três dos *media* audiovisuais responsáveis por manter os deuses imortais.

Palavras-chave: Grécia Antiga, Cinema, deuses, cinematografia, mitologia, religião.

Imagem da folha de rosto retirada de FERRY, Luc, POLL, Didier, BRUNEAU, Clotilde *et* LORUSSO, Giovanni, *L'Odyssée – Tome 1, La Colère de Poséidon*, Glénat, 2017, pp. 1-2.

Abstract: The Greek Gods have been part of our imagination since the Homeric poems started to be orally repeated. In this study we will see who the twelve most relevant gods are, and the role they have in Greek Mythology and Religion. The ultimate objective will be to build a bridge between what these entities were and what they became with the rise of cinema, television and videogames, three of the audiovisual media responsible for keeping the gods immortal.

Keywords: Ancient Greece, Cinema, gods, cinematography, mythology, religion.

Agradecimentos

Os meus agradecimentos vão para as pessoas sem as quais esta dissertação não seria possível.

Em primeiro lugar o professor doutor Nuno Simões Rodrigues, de quem proveio a ideia de trabalhar este assunto, que combina duas das áreas que mais me interessam: o cinema e a religião/mitologia gregas. Quero agradecer o facto de o professor estar sempre disponível para uma discussão sobre as problemáticas que foram surgindo, pelas ideias e correcções que sugeriu e que elevaram a dissertação a outro nível.

Em segundo lugar quero agradecer aos meus familiares que me mantiveram são ao longo deste último ano e tiveram paciência para me ouvir a falar incessantemente sobre estes temas; quero agradecer aos meus colegas e amigos de curso que estavam sempre prontos para discussões acesas. Também eles contribuíram com as suas próprias ideias e correcções ao longo da pesquisa e construção do texto. Um obrigado especial ao André Teixeira, que partilha comigo o interesse no mundo clássico e que estava sempre pronto para discutir de forma objectiva os assuntos mais problemáticos.

Em terceiro lugar, quero agradecer mais uma vez ao professor Nuno Simões Rodrigues de modo a ser proporcional a ajuda e atenção que deu a esta dissertação com as gratificações que o professor merece. O professor José Augusto Ramos foi essencial para as ideias aprofundadas no primeiro capítulo e Joel Gordon, do departamento de Clássicas da Universidade de Otago foi essencial pela contribuição que deu no que respeita a Hades e o cinema. A ambos um muito obrigado.

Quero agradecer aos professores da Faculdade de Letras que me fizeram tomar interesse por um curso que não era cinema e que, por tal, estava fora dos meus planos curriculares. Um obrigado especial aos professores: Fernando Guerreiro, Mariana Diniz, José Varandas, Nuno Simões Rodrigues, Rodrigo Furtado, Sérgio Campos Matos, Hermenegildo Fernandes, José Augusto Ramos, David Allan Prescott, Angélica Varandas, entre muitos outros. Por razões semelhantes, quero agradecer ao grupo de colegas tornados amigos que também foram a razão de me ter mantido na licenciatura e de ter avançado para o mestrado.

Finalmente, quero agradecer a todos os cinéfilos, cineastas, mitógrafos, filósofos e simples pensadores críticos que se debruçaram sobre a influência da história e da mitologia na Sétima Arte.

Índice

INTRODUÇÃO	10
I PARTE – O QUE É UM DEUS?	21
1. A possibilidade de questionar no seguimento do despertar da consciência humana ..	21
2. O que é um deus grego ou o que é um deus para os Gregos?	29
II PARTE – QUE DEUSES?	40
1. Os Mitos e os seus autores – entre explicação e entretenimento	40
2. Δωδεκάθεον	42
3. O Panteão Grego no Cinema	62
3.1 <i>The Triumph of Venus</i> (1918) / <i>The Temple of Venus</i> (1923)	63
3.2 <i>Jason and the Argonauts</i> (1963)	66
3.3 <i>Odissea</i> (1968)	70
3.4 <i>Hercules in New York</i> (1970)	71
3.5 <i>Clash of the Titans</i> (1981)	75
3.6 <i>A Zed & Two Noughts</i> (1985)	79
3.7 <i>Jason and the Argonauts</i> (2000)	84
3.8 <i>Clash of the Titans</i> (2010) / <i>Wrath of the Titans</i> (2012)	86
3.9 <i>Immortals</i> (2011)	92
3.10 <i>John Wick</i> (2014) / <i>John Wick</i> (2017)	96
4. Onde estão os deuses agora? A omissão cinematográfica do divino	100
4.1 <i>Helen of Troy</i> (1956)	100
4.2 <i>Troy</i> (2004)	101
4.3 <i>The Trojan Women</i> (1971)	104
III PARTE – DEUSES GREGOS NA ANTIGUIDADE E NO CINEMA	107
1. Zeus e Hera	107

1.1 Zeus, o manda-chuva tonitruante	107
1.2 A justiça de Zeus	113
1.3 O “Contracto Monogâmico”	116
1.4 Hera, rainha, casamenteira e argiva. A Deusa da Fertilidade	119
1.5 Representações Cinematográficas: Zeus	123
1.5.1 Zeus e a hegemonia de Roma sobre a Grécia Antiga no Cinema	123
1.5.2 <i>Le Tonnerre de Jupiter</i> (1903): Zeus e a importância do Cinema Primitivo ..	127
1.5.3 <i>Anfitrião</i> (1935): Zeus e a “síndrome de Don Juan”	130
1.5.4 Secundarização da personagem “Zeus”	133
1.5.5 <i>Ulysses</i> (1981-1982): Zeus e a perda de importância dos Deuses	134
1.5.6 <i>Percy Jackson</i> (2010-): Zeus e a perda de importância dos Deuses (cont.) ..	139
1.5.7 <i>God of War III</i> (2010): Zeus e a luta cosmogónica	143
1.6 Representações Cinematográficas: Zeus e Hera	151
1.6.1 <i>The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover</i> : A vingança da submissa	151
1.6.2 <i>Hercules</i> (1997) e o perfeccionismo do casal divino	158
1.7 Representações Cinematográficas: Hera	164
1.7.1 Hera, <i>heros</i> e o Hércules cinematográfico	164
1.7.2 <i>Juno</i> (2007): Hera, a que organiza e protege	169
1.7.3 <i>The Handmaid's Tale</i> (2017): Hera, a que organiza e protege (cont.)	173
1.7.4 <i>God of War III</i> (2010): Hera, símbolo de Fertilidade	182
2. Posídon	185
2.1 Posídon, “O detentor dos poderes elementares”	185
2.2 Representações Cinematográficas: Posídon	191
2.2.1 Traços mitológicos essenciais: <i>The Hollywood Revue</i>	191
2.2.2 Outras formas representativas de Posídon	194
2.2.3 Posídon nas primeiras décadas do Cinema (1899-1936)	197
2.2.4 O reino de Posídon representado no Cinema	200
2.2.5 O Posídon Homérico em <i>The Odyssey</i> (1987)	201
2.2.6 Posídon descontextualizado: <i>The Shape of Water</i> (2017)	205
2.2.7 Posídon ou Zeus? Confusão ignorante ou equívoco provável?	211
3. Apolo e Ártemis	212
3.1 O Apolo Homérico	212
3.2 O “contraste simbiótico” entre a Lira e o Arco	216
3.3 As adivinhas de Apolo	218
3.4 As múltiplas faces de Apolo	221
3.5 Os Deuses Gémeos: Ártemis, “tal como Apolo”	225

3.6 Ártemis: virgem perpétua, caçadora por excelência, deusa das transições	228
3.7 Representações Cinematográficas: Apolo	235
3.7.1 Apolo como “figurante” em <i>Malpertuis</i> (1971)	235
3.7.2 <i>To boldly go where no man has gone before</i> : Apolo em <i>Star Trek</i>	238
3.7.3 As múltiplas faces de Apolo em <i>media</i> audiovisuais	242
3.8 Representações Cinematográficas: Apolo e Ártemis	248
3.8.1 Referências aos deuses-irmãos em <i>Chi-Raq</i> : a <i>Lisístrata</i> “Moderna”	248
3.8.2 Apolo e Ártemis em <i>Gods Behaving Badly</i> (2013)	255
3.9. Representações Cinematográficas: Ártemis	257
3.9.1 Ártemis como Diana Prince em <i>Wonder Woman</i> (2009/2017)	257
3.9.2 Ártemis como Katniss Everdeen em <i>The Hunger Games</i> (2012-2015)	259
3.9.3 O persistente temor por Ártemis em <i>The Killing of a Sacred Deer</i> (2017) .	261
4. Dioniso (e Deméter)	265
4.1 Dioniso na Religião e Mitologia Gregas	265
4.2 Ligações entre Dioniso e Deméter na Religião e Mitologia Gregas	277
4.3 Representações Cinematográficas: Dioniso (e Deméter)	279
4.3.1 As Bacantes passadas a <i>peplum</i> em <i>Le baccanti</i> (1961)	279
4.3.2 Dioniso em <i>The Matrix</i> , <i>Watchmen</i> e <i>American Gods</i>	288
5. Atena e Hefesto	294
5.1 Atena na Religião e Mitologia Gregas	294
5.2 Atena, uma mãe virgem; Hefesto, um deus parteiro	301
5.3 Representações Cinematográficas: Atena e Hefesto	303
5.3.1 Atena e Hefesto em obras cinematográficas previamente analisadas	303
5.4 Representações Cinematográficas: Atena	307
5.4.1 Atena, “A que acompanha” em <i>L’Odissea</i> (1911)	307
5.4.2 Atena, “A que acompanha”, na saga <i>God of War</i> (2005-): continuação	309
5.5 Representações Cinematográficas: Hefesto	310
5.5.1 Hefesto e <i>The Adventures of Baron Munchausen</i> (1988)	310
5.5.2 Hefesto como “pai” em <i>God of War III</i> (2010)	314
6. Afrodite (e Ares)	315
6.1 Afrodite na Religião e Mitologia Gregas	315
6.2 Afrodite e Ares: o papel da guerra na religião e mitologia gregas	326

6.3 Representações Cinematográficas: Afrodite e Ares	330
6.3.1 Afrodite e Ares em obras cinematográficas previamente analisadas	330
6.3.2 O trio Hefesto, Ares e Afrodite em <i>Vulcano, figlio di Giove</i> (1962)	332
6.4 Representações Cinematográficas: Afrodite	335
6.4.1 A sobrevivência de Afrodite como símbolo do desejo sexual	335
6.5 Representações Cinematográficas: Ares	340
6.5.1 A sobrevivência de Ares enquanto símbolo de destruição total	340
7. Hermes (e “o” Hades)	344
7.1 Hermes na Religião e Mitologia gregas	344
7.2 “O” Hades na Religião e Mitologia gregas	349
7.3 Representações Cinematográficas: Hermes, Hades e o submundo	359
7.3.1 Hermes em obras cinematográficas previamente analisadas	359
7.3.2 Hades em obras cinematográficas previamente analisadas	361
7.3.3 A correlação não denunciada entre o submundo grego e o <i>Film-noir</i>	366
7.3.4 O submundo em <i>Ercole al centro della Terra</i> (1961)	368
7.3.5 A catábase de Orfeu no cinema francês: <i>Orphée</i> (1950)	372
7.3.6 A “anábase” de Orfeu em contexto brasileiro: <i>Orfeu Negro</i> (1959)	376
CONCLUSÃO	380
BIBLIOGRAFIA	386

Introdução

A grande área que serve de objecto deste estudo é a da recepção da mitologia e religião helénicas no cinema. O que a delimita, como o título sugere, é precisamente o grupo de Doze Deuses gregos que trataremos de definir e identificar. No que respeita às obras cinematográficas a serem analisadas, contudo, iremos além do cinema propriamente dito. Existem outros dois *media* audiovisuais que destacaremos e que produzem uma linguagem visual de movimento, como o conceito de “cinema” implica: a televisão e o universo dos videojogos.

Tal como acontece nas narrativas mitológicas, as representações imagéticas e diegéticas inerentes a estes três meios de reprodução “cinematográfica” interligam-se. Estudar “obras cinematográficas” e incluir apenas o cinema seria como estudar o Barroco e incluir somente a escultura. Através desta opção mais abrangente não pretendemos apenas alargar o espectro de objectos de estudo, mas também providenciar uma leitura mais fidedigna em relação a meios artísticos que utilizam “cinematografia”, no sentido original do termo. Deste modo, séries televisivas e *cutscenes* de videojogos revelam-se do maior interesse para o estudo em questão.

O cinema, naturalmente, não será ignorado, sendo a forma de arte que mais recorrentemente referimos. Além destes três meios de reprodução tentámos fazer as nossas escolhas de obras cinematográficas na expectativa de oferecer uma lista ecléctica. Em termos de géneros, exploraremos obras que se enquadram na ficção-científica, animação, fantasia, no *peplum*, em dramas, em comédias, em filmes de autor, etc. Em termos de cronologia iremos desde o “cinema primitivo” a filmes distribuídos em 2017. Por fim, no que respeita temas, alguns dos principais são identificados no título da Dissertação como ordem, caos, amor ou morte. Mas muitos outros assuntos serão abordados.

O objectivo do presente estudo é correlacionar o mundo clássico, em especial a mitologia e a religião, com a Sétima Arte, o que permitirá perceber como as entidades divinas da Grécia evoluíram entre a Antiguidade e a Contemporaneidade. Apesar de estes dois períodos estarem cronologicamente afastados, eles estão bastante próximos ao nível temático, simbólico e narrativo; o modo como esta proximidade se dá e as diferenças que também se verificam são alguns dos caminhos que percorreremos.

O plano deste estudo começará por tentar perceber o que é um deus. De seguida, circunscrever-nos-emos à ideia de “deus” entre os Gregos. Continuaremos expondo Doze membros do panteão helénico, numa tentativa de propor uma lista canónica. E, por fim, entraremos no corpo do estudo, focando-nos na construção da ponte entre o que era uma figura como Zeus, por exemplo, e no que esta se tornou com a emergência do cinema. Nesta terceira parte, e de modo a cumprir o objectivo estabelecido, agruparemos deuses, como Zeus e Hera ou Apolo e Ártemis. A razão que preside a esta opção relaciona-se com o modo como os povos gregos percepcionavam os seus deuses. Estes não eram apenas indivíduos singulares, pertencendo antes a uma família e a um grupo alargado de personagens mitológicas que interagem entre si, que mantêm relações de afectividade, que se vingam, que amam, que matam e que criam. A mitologia grega não é simples, mas sim uma rede complexa de acções e reacções em que uma história pode ter várias versões conforme o espaço e tempo em que é contada.

Antes de se prosseguir com a leitura deste estudo são necessárias algumas informações. Em primeiro lugar, a distinção que faremos entre referências a obras críticas, cujas citações serão sempre traduzidas para português, e referências a obras “cinematográficas”, que serão, sempre que possível, apresentadas na língua original. A prima opção explica-se, pelo facto de pretendermos criar um texto analítico claro. A segunda opção parece contradizer a anterior, porém, o seu objectivo é o de manter intacta a intenção do(s) autor(es) que criaram a obra de arte em análise.

As referências provenientes da Antiguidade serão apresentadas, na sua maioria, com as mais recentes traduções portuguesas cientificamente válidas. Inúmeras vezes, contudo, daremos também importância a nomes, conceitos ou frases de origem grega e latina. Conceitos como: “deus”, “divino”, “imortal” (ἄθάνατος) e mesmo “olímpico” serão tratados como sinónimos, pois os Gregos assim os apreendiam.

Um dos conceitos que tem vindo a ser utilizado em trabalhos de recensão clássica é o de “neo-mitologia”¹, *i.e.*, uma “nova” mitologia. Em essência, esta expressão pretende indicar, portanto, que existem dois grupos de mitologia: a original, uma “proto-mitologia” e a nova. O conceito, porém, poderá servir apenas como forma de distinção pois, como qualquer estudante desta área sabe, a História não se desenvolve através de grandes divisões. As datas divisoras ou os termos catalogadores são apenas artifícios criados pelo

¹ Vittorio Cottafavi, um realizador italiano, já se referia a este termo, vide LEPROHON, Pierre, *The Italian Cinema*, Secker and Warburg, London, 1972, pp. 174-179; WINKLER, M., “Greek Myth on Screen”, in WOODARD, Roger, *The Cambridge Companion to Greek Myth*, Cambridge University Press, Cambridge, 207, pp. 453-479.

historiador para organizar, para criar padrões e relações entre os diferentes períodos, eventos e espaços. A História do Homem racional é uma linha contínua com flutuações e não com cortes. Nesta perspectiva, uma “neo-mitologia” não é uma “nova” história. Não é um recontar, mas sim uma continuação que pode chegar a incluir uma amplificação do mito original.

Martin M. Winkler afirma que Apolo pode ser relacionado com a nova luz que torna o cinema possível, ao que chama: “a nova luz de Apolo”¹. O autor prossegue com a ideia ao afirmar que “o deus brilhante assume outra importante função e torna-se patrono da arte de pintar com luz”². Estas palavras dão a entender que Winkler pretendia reinterpretar algumas das características relacionadas com o deus, com a luz e muitas das metáforas a ela associadas. Um dos caminhos com que o classicista justifica esta ideia é a etimologia. O autor sugere que o cinema devia ser descrito como “fotocinematografia”, dado que “fotografia” significa “escrita da luz” e “cinematografia” significa “escrita do movimento”. Muitas das palavras essenciais para explicar e perceber o cinema também têm uma etimologia que merece ser percebida.

“Imaginação” provém do latim *imago*, *i.e.*, “imagem”, “fantasia”, e tem origem no grego φαίνεσθαι, significando “aparecer”. A palavra “ideia” respeita etimologicamente a uma “imagem mental, uma percepção”, vem de ἰδεῖν, “ver”. Outro conceito: αἰσθάνεσθαι, refere-se ao “percepcionar visualmente”, o primórdio do que hoje chamamos de “estética”³. O próprio teatro, a arte que talvez esteja mais próxima do cinema⁴, tem ligação ao visual e ao movimento. Θέατρον é “o espaço onde se contempla”. O que define este contexto artístico é o “drama” em si contido. Este último nome também é helénico e deriva de δράν, “fazer, agir” (uma menção ao movimento dos actores em palco⁵).

Estas noções atestam a natureza visual das manifestações artísticas e de parte da compreensão humana. As percepções visuais e mentais são indissociáveis da nossa compreensão. A expressão “estou a ver o que queres dizer” expressa essa mesma ideia. Assim percebe-se a globalização das artes imagéticas, *i.e.*, formas de expressão que

¹ Tradução do subtítulo da obra de Martin M. Winkler, vide WINKLER, *Cinema and classical texts: Apollo's new light*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, sobre a temática que aqui tratamos, vide em especial, pp. 1-19 e 70-108.

² Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 2.

³ Esta mesma palavra já existe em grego: αἰσθησις, s. “percepção”.

⁴ Os falantes de inglês nomeiam o espaço em que se vê um filme de *Theater/Theatre*. No mundo greco-romano, o teatro era uma forma de expressão essencial, o que relembra a importância de Dioniso.

⁵ “Actor” é uma palavra latina que significa “o que faz”.

deixam uma marca, física e mental, em quem as visualiza. A linguagem cinematográfica também é isto (uma imagem como ideia mental), conseguindo assim quebrar barreiras de espaço e de tempo. Perceber imgeticamente o significado que uma obra cinematográfica poderá ter é compreender o modo como o ser humano pensa e age. Aqui se encontra a razão que explica o porquê de um filme com cem anos ainda ter significado. Esta obra vai além do espaço e tempo em que se enquadra, porque lida com dispositivos intrínsecos a um ser que pensa, que sente e que conhece algum do seu passado, da sua história.

A “luz do cinema”, descoberta, captada e apresentada pelos irmãos Lumière e seus sucessores criou as raízes para uma mudança profunda na cultura ocidental e global. Com a acepção generalizada desta invenção, foi-se desenvolvendo o meta-texto cinematográfico, uma linguagem própria para a imagem que se mexe. Os Lumière não inventaram o cinema, porque o cinema não é uma chave de fendas, mas antes algo que transcende o espaço físico. O que estes dois franceses fizeram foi criar um aparelho que deu aso, de forma gradual, ao desenvolvimento do que se tem vindo a chamar de cinema. A história humana recente não tem muitos exemplos da fundação de uma arte. É verdade que existem, e sempre existiram, inúmeras formas de expressão; há mesmo quem diga que isso é o que faz de nós humano¹; mas, nenhuma outra arte teve tanto impacto no mundo contemporâneo como o cinema. A própria preponderância da língua inglesa deve muito a este meio.

A Sétima Arte², apesar de ter significado um corte radical com o passado, também foi uma continuação de tradições artísticas anteriores. Tal como Abel Gance, um realizador francês, disse:

“Em boa verdade, o Tempo da Imagem chegou! Todas as lendas, toda a mitologia e todos os mitos, todos os fundadores de religião e as próprias religiões, todas as grandes figuras da história, todos os brilhos objectivos da imaginação ao longo dos milénios – todos eles esperam a sua ressurreição para a luz e os heróis empurram-se às nossas portas para entrarem”³.

Gance não estava apenas a fazer a apologia do cinema ou a mostrar a sua erudição histórica; estava também a relembrar que o desenvolvimento artístico se desenvolveu com a História do Homem. Jean Cocteau (outro realizador francês) falava mesmo e

¹ Friedrich Nietzsche acrescentou, a esta ideia, a seguinte frase: “Nós possuímos Arte para que não pereçamos da Verdade”, cf. NIETZSCHE, F., *The Will to Power*, KAUFMANN, W. (ed., trad.), Vintage books, New York, 1968, p. 435.

² As seis artes, antes do cinema, são: a pintura, a escultura, a arquitectura, a música, a literatura e o teatro. O filósofo alemão K.F.E. Trahdorff fez a súmula da aglomeração destas artes com o conceito *Gesamtkunstwerk*, usado nos estudos de Estética e que pode significar “criação que compreende muitas ou todas as artes. Sobre “*Gesamtkunstwerk*”, vide ROBERTS, D., *The Total Work of Art in European Modernism*, Cornell University Press, Ithaca, New York, 2011.

³ Cf. GANCE, Abel, “Le temps de l’image est venu”, in *L’art cinématographique*, 1927, 2/96-98.

repetidamente de uma “Nova Musa” ou “a Musa do cinema, que as nove irmãs aceitaram no seu círculo restrito e fechado”¹.

A câmara de filmar é uma invenção que proporciona a melhor forma de nos colocarmos perante imagens que parecem reais, que contam histórias e que acabam por tornar-se autênticas no nosso pensamento cognitivo e sentimental. No que um filme difere de uma única fotografia ou de uma pintura é na passagem de tempo, na inexistência de um centro, uma única perspectiva, e na mudança do modo como se observa o que nos rodeia². Esta última diferença foi descrita por Gance como uma “transformação da nossa forma de olhar, apresentada num novo meio pouco familiar aos nossos sentidos³, [que] é o mais maravilhoso milagre moderno”⁴.

Dziga Vertov descrevia a câmara como uma ferramenta, assertando que o mais importante era a “exploração sensorial do mundo através do cinema”⁵, tomando-se a perspectiva do *kino-glas*, mais perfeita que a do olho humano; uma perspectiva que se estabelece no tempo e no espaço, que se liberta da imobilidade humana e desloca-se nas mais complexas combinações de movimentos. O homem com a câmara de filmar⁶ consegue decifrar de uma nova forma o mundo aparentemente desconhecido.

Martin M. Winkler, afirma que “Homero, o pai da literatura ocidental, também é o avô do cinema”⁷. Os Poemas Homéricos foram os precursores de um novo meio artístico de contar histórias em imagens, mesmo que sejam apenas imagens mentais. O importante nos Poemas Homéricos foi o impacto que a sua tradição teve (e tem) para a cultura ocidental. André Bazin ilustrou bem o expoente desta primeira chama, ao dizer: “o mito de Ícaro teve de esperar pelo motor de combustão interna antes de descer dos céus platónicos. Mas atravessou a alma de todos os homens, desde que estes pensaram sobre pássaros pela primeira vez”⁸.

¹ Cf. COCTEAU, J., *The Art of Cinema*, André Bernard e Claude Gauteur (eds.), Boyars, Londres, 1992, pp. 23, 56 e 123.

² Vide BERGER, John; *Ways of Seeing*, Penguin, London, 1972, pp. 17-18.

³ Gance nasceu em 1889 e morreu em 1981. O cineasta viveu, portanto, durante algumas das fases mais essenciais do desenvolvimento desta arte. Os filmes que realizou vão de 1911 a 1972.

⁴ Cf. GANCE, A., “Le sens modern – comment on fait un film”, in *Conférence*, 1928, 16/197-209.

⁵ Cf. VERTOV, Dziga, *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*; Anette Michelson (ed.), Kevin O’Brien (trad.), University of California Press, Berkeley, 1984, pp. 14-18.

⁶ Referência ao filme documental *O Homem da Câmara de Filmar* (1929) escrito e realizado por Dziga Vertov.

⁷ Cf. WINKLER, M., *Op. Cit.*, 2009, p. 11.

⁸ Cf. BAZIN, A., “The Myth of Total Cinema” in BAZIN, A., *What is Cinema?*, University of California Press, Berkeley, 1967, vol. 1, pp. 17 e 22.

O classicista J. B. Hainsworth contribuiu para a discussão, ao afirmar que, na época de Homero, a sociedade “ouvira” e que, no século XX, a sociedade “vê”¹. O cinema, mais do que outro meio de expressão criativa e comercial, engloba a cultura de alta e baixa estatura². Acrescente-se que o cinema, por si só, não funciona; são necessárias todas as outras artes ou todo um contexto narrativo, social, religioso, político, etc, para que uma ideia possa ser desenvolvida e percebida. No campo da afecção, por exemplo, e através de uma linguagem de imagens em movimento, o cinema quebra muitas das barreiras linguísticas ou culturais.

Entrar num espaço escuro, fechado, sentar-se numa cadeira e ficar a olhar para a projecção de um feixe de luz numa tela branca durante duas horas. Técnica, e objectivamente, o Cinema é isto. Mas todos sabemos que a Sétima Arte não pode ser definida meramente nestes parâmetros. Porquê? Na resposta a esta questão está a essência da arte. Mas não conseguindo descrever de forma clara o que é o cinema, ficamos apenas com o que sobra: o mistério.

Roland Barthes relatou da seguinte forma a sensação de assistir a um filme: “começo a ficar cercado [...] aqui estou, já não debaixo da imagem, mas à frente dela, no meio dela, separado dela por uma distância ideal, necessária à criação”³. Este distanciamento, ilusão ou mistério é o que nos leva, sem sabermos exactamente a razão, a sairmos da sala escura. Apesar de estarmos sentados, quietos, a olhar em frente, não ficamos no mesmo lugar. O segredo do cinema está na misteriosa viagem que fazemos enquanto assistimos a um filme. A nossa consciência fica cativa de imagens em movimento.

O cinema, enquanto arte formada, só surgiu na viragem do séc. XIX para o séc. XX. No entanto, ao longo da sua história, o ser humano foi tentando criar narrativas usando uma linguagem “cinematográfica” ou aludindo a algum tipo de movimento. Os Poemas Homéricos usam já alguma desta linguagem⁴. Vejam-se as citações introdutórias

¹ Cf. HAINSWORTH, J.B., *The Idea of Epic*, University of California Press, Berkeley, 1991, p. 148.

² Martin M. Winkler, por exemplo, realça a importância do *Western* para o estudo de recepção clássica, vide WINKLER, M., “Classical Mythology and the Western Film” in *Comparative Literature Studies*, 22/516-540. Vide ainda, “Homeric *kleos* and the Western Film” in *Syllecta Classica*, 1996; 7/43-54. Vide ainda RODRIGUES, N.S., “Tragedia Griega y *Western* Americano: Estudio de Cuatro Casos”, in *Habis*, Universidad de Sevilla, 2016, 47/307-323.

³ Cf. BARTHES, R., *On CinemaScope*, Jonathan Rosenbaum (trad.), 1954, publicação online, disponível em: <http://english.chass.ncsu.edu/jouvert/v3i3/barth.htm> [retirado a 24/05/2018].

⁴ Sobre os Poemas Homéricos e a sua relação com o cinema, vide MICHELAKIS, P., “Homer in Silent Cinema”, in MICHELAKIS, P. et WYKE, M. (eds.), *The Ancient World in Silent Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge, 2013, pp. 145–168.

que serão incluídas nos capítulos sobre Apolo e Posídon. A descrição do movimento nas apresentações destes deuses é exemplo do uso de uma linguagem “cinematográfica”.

Num artigo sobre o modo como, na Antiguidade, se olhava para vasos gregos, François Lissarrague¹ analisa a forma como se fazia referência a uma história mitológica através da pintura. Os vasos eram transformados em imagens ou, pelo menos, eram elas a prioridade. A estes objectos acrescenta-se o factor da maleabilidade. Nos museus, e mesmo em fotocópias digitais, “perdemos algo essencial relacionado com a poesia destes vasos [...] raramente se vê a integridade de uma imagem num vaso”². Mas, mais relevante do que isto, o autor ainda menciona: “Quando se vira um *lekythos*, o espectador providencia o movimento que o anima”³. É verdade que nada obriga este manuseador a olhar com atenção para a peça, mas essa possibilidade existe e só pegando no vaso se pode perceber o intuito das suas imagens. Os pintores usavam a própria circularidade do objecto para criar a noção de movimento⁴.

As imagens pintadas em vasos usam ainda outro método, que se adiciona ao anterior e que cria expectativa. São inúmeros os exemplos de cerâmicas, com uma imagem de um lado, de um “Héracles”, por exemplo, a dirigir-se a alguém. Só virando o vaso conseguimos perceber quem é a entidade a que a primeira se dirige; só através do movimento conseguimos ver a segunda imagem e completar a narrativa. Antes da descoberta, encontra-se um momento de expectativa. O cinema repete esta dinâmica, enaltecendo-a⁵.

Assim, percebe-se que o pintor pode optar por organizar as imagens de forma lógica, em sequência. Ao deter-se perante um ícone destes, o espectador entra em suspense e pergunta: “o que estará do outro lado?”. O seu olhar mental pode formular hipóteses, antecipar uma sequência narrativa⁶ que apenas será confirmada com a segunda

¹ Vide LISSARRAGUE, F., “Ways of Looking at Greek Vases”, in DESTREE, P., et MURRAY, P., *A Companion to Ancient Aesthetics*, Wiley-Blackwell, Oxford, 2015, pp. 237-248.

² Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 238.

³ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 239.

⁴ Sobre a presença de dança em vasos gregos, vide HINCKS, M.A., “Representations of Dancing on Early Greek Vases”, in *Revue Archéologique* 1909, 4 (14)/351-369.

⁵ O efeito de Kuleshov é exemplificativo de alguma desta expectativa, sobre ele, vide WALLBOTT, H.G., “In and out of context: Influences of facial expression and context information on emotion attributions”, in *British Journal of Social Psychology*, 27/357-369. Ao longo do cinema existem outras criações artísticas que evidenciam a necessidade da expectativa; vide <https://www.youtube.com/watch?v=UozhOo0Dt4o> [retirado a 17/05/2018]; exemplo de como o movimento de uma personagem, em direcção a outra, pode suscitar expectativa, e o impacto da descoberta; a cena pertence a *Mulholland Dr.* (2001), filme escrito e realizado por David Lynch.

⁶ Sobre narrativa visual, vide STANSBURY-O'DONNELL, M., *Pictorial Narrative in Ancient Greek Art*, Cambridge University Press, Cambridge, 1999, pp. 1-195. Vide também GIULIANI, I., *Image and Myth: A History of Pictorial Narration in Greek Art*, University of Chicago Press, Chicago, 2013.

imagem. Na inclusão de mais ícones, o jogo estético torna-se complexo. A ligação entre várias imagens era comum.

Outra opção representativa era a repetição, ou seja, usar a mesma figura e repeti-la com o intuito de gerar movimento, tal como um zootrópio, por exemplo, fazia no período crucial de “animação pré-filmica”¹. Uma imagem também podia ser sinóptica, *i.e.*, podia conter elementos que são cronologicamente distintos², tal como acontece no cinema com a técnica de sobreposição (dois conjuntos de imagens em movimento sobrepostos um no outro) utilizada, por vezes, para representar um fantasma ou um acontecimento passado³.



Ilustração 1 – Exemplo de uma imagem sinóptica. Circe e os companheiros de Ulisses (oito figuras). Circe está no centro, mexendo a poção para os homens de Ulisses. A tripulação tem cabeça de animal e corpo humano. Euríloco escapa, do lado direito e Ulisses entra no covil da feiticeira, do lado esquerdo. Vaso ático de figuras negras, atribuídas ao pintor do Polifemo de Boston, Museum of Fine Arts, Boston, c. 550-525 a.C.

Será a escrita de um argumento cinematográfico a única forma de escrita de movimento? Sergei Eisenstein sugere que não: “estudantes da arte do cinema não devem olhar apenas para a escrita de argumento e para a performance de actores, devem demonstrar igual atenção à mestria de todas as subtilidades da criação de edição visual em todas as culturas”⁴. O realizador russo exagera a sua mensagem, mas o propósito que esta contém indica que em outros contextos temporais podem já existir traços de um olhar “cinematográfico” que, por tal, merece ser analisado.

S. Eisenstein selecciona uma obra de John Milton, dando a perceber que o autor britânico faz uso de uma “técnica de edição visual”. Martin M. Winkler sugere que

¹ Sobre o zootrópio, vide HUHTAMO, E., et PARIKKA, J. (ed.), *Media Archaeology – Approaches, Applications and Implications*, University of California Press, Berkeley, 2011, pp. 128-131.

² Vide ilustração 1. Sobre “imagem sinóptica”, vide SNODGRASS, A., *Homer and the Artists*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998, p. 58.

³ O cinema primitivo utilizava muito esta técnica. Um dos exemplos mais significativos é o filme sueco *Körkarlen* (1921), denominado em português de *O Carro Fantasma*. Mas ela ainda hoje é utilizada. O que acontece repetidamente em videojogos como *Assassins Creed* (2007-2017); mas que também se sucede em séries televisivas, como por exemplo: *Westworld* (2016, vide episódio “The Riddle of the Sphinx”).

⁴ Vide EISENSTEIN, “Word and Image”, in LEYDA, J. (ed.), *The Film Sense*, Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1975, p. 65, vide também pp. 58-60.

Vergílio também aplicou uma técnica similar na *Eneida*¹. Numa descrição de Dido e da sua preocupação com Eneias, podemos imaginar uma câmara seguindo Dido, comparada a um veado, ao longo de cinco versos; no último, uma seta atinge o animal fugidio. A noção de movimento e de aproximação da “câmara” está presente no olhar mental².

Também em Estácio, nas *Siluae*, podemos encontrar exemplos que sugerem movimento, desta feita, definível através dos tempos verbais que o autor utiliza, mas também das especificidades visuais que define: *Nympharum tenerae fugiebant Panacatervae. ille quidem it cunctas tamquam velit, it tamen unam in Pholoen. silvis haec fluminibusque sequentis nunc hirtos gressus, nunc improba cornua vitat. iamque et belligerum Iani nemus atraque Caci rura Quirinalesque fuga suspensa per agros Caelica tesca subit*³.

A primeira forma verbal assinalada pertence a *fugio*, e está no Pretérito Imperfeito, pelo que esta simples utilização já pretende criar uma ideia de movimento. Mais, nas palavras assinaladas na continuidade do poema, o autor foca o olhar do seu leitor nos pés da ninfa fugitiva, fazendo uma espécie de *close-up*. Estácio tem a preocupação em descrever vários “planos”. Começa com a perseguição de Pã e continua com a fuga da ninfa, criando aqui vários enquadramentos visuais específicos, como o bafejar de Pã ou a entrada, na sequência, de Diana.

Os autores e artistas plásticos da Antiguidade, que tentam dar ao seu público a noção de movimento, e que podíamos analisar, são inúmeros. Martin M. Winkler foca a sua atenção na “Alegoria da Caverna” de Platão, afirmando que o filósofo pode estar a

¹ Sobre traços cinematográficos na *Eneida*, vide WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 219-232.

² Vide VERG., *Aen.*, 4.68-73: *uratur infelix Dido totaque cagatur / urbe furens, qualis coniecta cerva sagitta, / quam procul incautam nemora inter Cresia fixit / pastor agens telis liquitque volatile ferrum / nescius: illa fuga silvas saltusque peragrat / Dictaeos; haeret lateri letalis harundo*. [Trad. de Luís Cerqueira] – “A infortuna Dido arde e vagueia loucamente por toda a cidade, tal como após uma frechada a corça descuidadosa, que nos bosques de Creta, ao persegui-la com setas, um pastor atingiu de longe sem o saber, deixando-lhe no corpo o ferro alado: aquela percorre em fuga as florestas e os desfiladeiros do monte Dicte, levando nailharga a flecha letal” (na tradução para português algum do movimento é perdido). Para uma análise “cinematográfica” do excerto, e mesmo, uma transcrição para argumento de como esta passagem seria, vide WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 220-222; nas páginas seguintes o autor analisa outros passos da epopeia de Vergílio. Ainda sobre Dido, numa outra “Eneida” cinematográfica, vide WINKLER., M.M., *Classical Literature on Screen – Affinities of Imagination*, Cambridge University Press, Cambridge, 2017, pp. 332 sq.

³ Cf. STAT., *Silv.*, 2.3.8-14.

descrever uma “sala de cinema” primordial¹; mas também nas palavras de Lucrécio ao falar de imagens².

Estas comparações não pretendem indicar que as obras clássicas e o cinema têm uma relação directa. O intuito é, simplesmente, o de dar a perceber que a necessidade que a arte tem em reproduzir movimento e em “editar” imagens específicas é muito anterior à invenção da fotografia e, posteriormente, do cinema. O que talvez prova que o ser humano sempre teve o desejo de ver imagens a mexerem-se, a terem um significado que afecta independentemente da língua que falamos, da religião que seguimos, do modo como pensamos.

“O cinema é um fenómeno idealístico. O conceito que os homens têm dele existia, por assim dizer, completamente armado nas suas mentes, como se num céu platónico e o que mais nos impressiona é a resistência obstinada de matéria em ideias ao invés de qualquer tipo de dependência tecnológica à imaginação dos interessados”³.

O uso de uma linguagem “cinematográfica”, no sentido original do termo, provém da Antiguidade⁴. “O sonho do movimento obceca as artes visuais desde o período clássico ao dia presente”⁵. Com a obsessão do movimento, conjuga-se a necessidade que o ser humano tem em contar uma história, uma carência que surgiu muito antes da possível existência de uma figura como Homero, e acompanhará sempre a evolução do Homem, seja qual for o meio moldado.

¹ Cf. WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 11 e 12. Sobre a “Alegoria da Caverna”, vide PL., *Resp.*, 514^a-515^b: “Suponhamos uns homens numa habitação subterrânea em forma de caverna, com uma entrada aberta para a luz, que se estende a todo o comprimento dessa gruta. Estão lá dentro desde a infância, algemados de pernas e pescoços de tal maneira que só lhes é dado permanecer no mesmo lugar e olhar em frente; são incapazes de voltar a cabeça, por causa dos grilhões; serve-lhes de iluminação um fogo que se queima ao longe, numa eminência, por detrás deles [...] pensas que, nestas condições, eles tenham visto, de si mesmo e dos outros, algo mais que as sombras projectadas pelo fogo na parede oposta da caverna? [...] e se a prisão tivesse também um eco na parede do fundo? Quando algum dos transeuntes falasse, não te parece que eles não julgariam outra coisa, senão que era a voz da sombra que passava?”. Se pensarmos nos grilhões como o feitiço sobre o qual um filme nos coloca; no “fogo que se queima ao longe”, como a câmara de uma sala de cinema; e no eco, como o advento do cinema sonoro, será difícil não equiparar esta alegoria com a cerimónia ritual de assistir a um filme. Outros autores perceberam a ligação entre a “alegoria da caverna” e o cinema, vide CORNFORD, F.M., *The Republic of Plato*, Oxford University Press, Oxford, 1941, p. 228, nota 2. Vide também, PRZYLUSKI, J., “Le théâtre d’ombres et la caverne de Platon”, in *Deuxième congrès international d’esthétique et de science de l’art*, Alcan, Paris, 1937, 1/297-299.

² Vide LUCR., *De Rerum Natura*, 4. 768-776, 788-793, 818-822, Segundo sugestão de WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 13 e 14.

³ Cf. BAZIN, A., “The Myth of Total Cinema”, in BAZIN, *Op. Cit.*, 1967, vol. 1, p. 17.

⁴ Sobre esta escrita presente na tragédia grega, vide MICHELAKIS, P., *Greek Tragedy on Screen*, Oxford University Press, Oxford, 2013, pp. 1-3 e 111-117. Outros exemplos existem de cinematografia presente em obras clássicas. Vide, WINKLER, M., “The Cinematic Nature of the Opening Scene of Heliodoros’ *Aithiopika*”, in *Ancient Narrative*, 2000-2001, 1/161-184; Vide WINKLER, M., “The *Iliad* and the Cinema”, in *Troy: From Homer’s Iliad to Hollywood Epic*, Blackwell, Oxford, 2006, pp. 48-63. Vide ainda, NEWMAN, J.K., “Ancient Poetics and Eisenstein’s Films”, in WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 193-218. Vide também, MENCH, F., “Film Sense in the Aeneid”, in WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 219-232.

⁵ Cf. NEAD, L., *The Haunted Gallery: Painting, Photography, Film c. 1900*, Yale University Press, New Haven, 2007, p. 45.

Tal como o texto que um leitor descodifica, o cinema usa uma linguagem simbólica contudo, ao contrário da escrita, a Sétima Arte manifesta-se através de algo bastante mais primitivo do que um complexo sistema de letras que formam palavras e frases. No cinema, o espectador percebe através do simples acto de ver ou ouvir. Mas, apesar das diferenças, ambas as artes partilham um elemento essencial: a já mencionada necessidade de contar uma história. Os gregos começaram por ouvir e dizer estas narrativas, acabando por cristalizá-las na escrita e, deste modo, por cristalizá-las para sempre nas nossas imaginações. Ao longo do tempo, estas personagens são desenvolvidas, passam a fazer parte de uma enorme narrativa e a ser representadas imagneticamente. Como evidenciámos, muitas destas obras incorporam ideias que se podem associar a imagens em movimento. No entanto, elas nunca foram de facto obras cinematográficas. Só com a chegada das fotografias captadas em milésimos de segundo de diferença umas das outras e a sua projecção é que passámos a poder ver-nos em movimento, para além da realidade em que vivemos ou de um mundo que possamos imaginar. O objectivo essencial desta dissertação é perceber o modo como uma figura, que pode viver na mente e espírito de um grego, fazendo a viagem da oralidade, para o texto e para a imagem, também pode fazer a viagem para o cinema e, por fim, na súmula de todas estas formas de expressão, para a nossa imaginação, para um espaço em que a imortalidade hipotética pode existir. Estas são diferentes formas de representação de um deus.

“Para uma pessoa que está prestes a embarcar em qualquer discurso ou tarefa sérios, é adequado começar primeiro com os deuses”.

(Demóstenes, *Epístola*, 1.1)

I – O QUE É UM DEUS?

1. A possibilidade de questionar no seguimento do despertar da consciência humana

Debaixo de uma ponte existe um interruptor que não serve para nada.

Mas, e se servir? E se, quando alguém o ligar, assomar uma ideia tão brilhante que mudará o mundo? E se, quando alguém o desligar, vinte pessoas morrerem? Mais importante ainda: e se as pessoas começarem a tomar estas e outras interrogações como afirmações irresolutas? O que acontece é um momento de interrogação que acaba na aparência de certeza e segurança, uma aparência tão presente que se torna real. A dúvida e posterior justificação são as faíscas que permitem explicar quais as origens de um deus e, consequentemente, as características que o definem.

O dogma e a incerteza vivem em pólos opostos, em que só conseguimos agarrar um de cada vez.

Neste capítulo introdutório não nos vamos preocupar se estas crenças são verdadeiras ou falsas mas, de forma possivelmente mais relevante, que existem e na razão da sua existência.

A curiosidade que temos enquanto crianças em questionar “porquê” demonstra uma necessidade de conhecer o desconhecido, intrínseca ao ser humano¹. Ao crescermos, esse abismo do desconhecimento precisa de ser preenchido por respostas, sejam elas focadas neste ou naquele assunto (respostas das diferentes ciências e artes), mais complexas ou mais simples (adopção de uma resposta lógica ao invés de um simples “porque sim”), mais objectivas ou mais etéreas (ciência vs. mitologia e religião)².

¹ Vide MALPIQUE, Celeste, “Mitos e Heróis – A Expressão do Imaginário” *Mitos e Heróis*, Faculdade de Filosofia, UCP, Braga, 2012, p. 76.

² Sobre a evolução do pensamento como estrutura organizada, através da perspectiva mitológica grega, vide SILVA, M^a de Fátima, “O difícil fluxo de gerações: mito e progresso na cultura grega” *Rev. Portuguesa de Psicanálise*, 219 (1) / 121-140.

A sensação que temos quando algo nos afecta interiormente, sem estarmos à espera, um terror ou uma felicidade imediatos mas permanentes, são formas possíveis de provocar um despertar. O despertar da consciência de nós mesmos, um terceiro olhar individual, somente atribuível ao ser humano. É esta perspectiva única que nos permite perceber quão livres somos (uma mosca sabe voar, mas o seu instinto animal impede-a de escapar ao seu objectivo primário: a auto-suficiência). Assim, conseguimos criar um mundo material e, talvez mais relevante, um universo imaginário. É neste campo que se encontra a criação de uma narrativa mitológica, a concepção humana de um deus¹.

Joseph Campbell, um professor católico de mitologia comparada, indica três centros da função humana que pertencem ao instinto animal, e um quarto que está ao nível do coração, a que chama de “abertura para a compaixão”, um campo mais humano e espiritual. Este estudioso afirma que o início da humanidade se encontra na “participação experienciada no sofrimento de outra pessoa”². A narrativa histórica, que maioritariamente toma uma perspectiva humana, funcionará como mais uma forma de reconhecimento da mente consciente.

Com estas ideias no pensamento, teremos de perguntar em seguida de que modo conseguiu o ser humano formular este outro ser? Como o tenta imaginar? A primeira ideia que será preciso perceber é o facto de um Deus só poder existir como metáfora³. Em muitas mentes, isto será complicado aceitar como verdade, chegando até a poder ser ofensivo. Campbell, de forma clara, diz: “[pensar] que a metáfora é a referência, seria como ir a um restaurante, pedir o menu, ver bife de vaca lá escrito e começar a comer a ementa”⁴. O autor referia-se a interpretações bíblicas, mas se olharmos para o que diz José Augusto Ramos, ao referir-se a Baal, ficaremos ainda mais elucidados em relação à questão: “Deus faz parte das nossas metáforas mais densas, mais universais e mais sistemogénicas. Definir o seu conteúdo e as suas conotações tem de constituir, por conseguinte, uma tarefa nossa, tão continuamente urgente como incontornavelmente inconclusa”⁵. A disseminação por diversas culturas e períodos históricos da(s) entidade(s)

¹ Vide *Idem, Ibidem*.

² Cf. CAMPBELL, Joseph et MOYERS, Bill, *The Power of Myth*; Anchor Books, New York, 1991, pp. 218-219 e pp. 234-235.

³ Neil Gaiman tem um passo curioso sobre este assunto: “[...] podes pensar [num deus] como metáfora. As religiões são por definição metáforas: Deus é um sonho, uma esperança [...]. As religiões são espaços para se estar e olhar ou agir, pontos estratégicos a partir dos quais se pode ver o mundo”. Cf. GAIMAN, Neil, *American Gods*, Cap. 18.

⁴ Cf. CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 67.

⁵ Cf. RAMOS, José Augusto, “Baal, o que é um Deus?”, *CADMO – Revista do Instituto Oriental*; Instituto Oriental da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2000, 10/199.

superior(es) é algo inegável, é uma necessidade do ser humano que nunca será colmatada, pois nunca se chegará a uma afirmação final que todos possam apoiar.

Ao leitor que chegou até aqui, poderá parecer que estamos a ser demasiado críticos de uma linha de pensamento crente. Isso não é de todo o pretendido. Dois dos autores que citámos anteriormente foram educados como crentes e permaneceram ao longo das suas carreiras como tal. O intuito deste estudo, seguindo o ponto de partida que estes académicos tomaram, é olhar para o assunto de forma objectiva, tentando responder à questão inicial dentro destes parâmetros. Campbell afirma mesmo que, apesar dos seus alunos (cristãos, judeus, budistas, zoroastristas) aceitarem que um deus é uma metáfora, isso não significa que a sua fé seja prejudicada. “Não existe qualquer perigo em interpretar os símbolos de um sistema religioso e chamar-lhe metáforas ao invés de factos. O que isso faz é torná-los em mensagens para a tua própria vida e experiência interior. O sistema depressa se torna numa experiência pessoal¹ [...]. Ao invés de os tomar como factos, eu posso agora pensar neles como metáforas para os impulsos que me movem e guiam²”.

Como saber, então, o que é ou não metafórico? No que diz respeito ao delinear de uma divindade, teremos de partir do princípio de que tudo o é, pois uma mistura do real com o imaginário é um processo natural no acto de construção narrativa. “Uma metáfora é uma figura retórica em que a significação de uma palavra é substituída por outra, só aplicável por comparação subentendida³”, ou seja, uma metáfora é um símbolo, neste caso, uma representação que se refere a uma ideia. O poeta português Fernando Pessoa não pôde deixar de fazer menção a este assunto no poema “Ulisses” em *Mensagem*:

*O mito é o nada que é tudo.
O mesmo sol que abre os céus
É um mito brilhante e mudo —
O corpo morto de Deus,
Vivo e desnudo.*

*Este, que aqui aportou,
Foi por não ser existindo.
Sem existir nos bastou.
Por não ter vindo foi vindo
E nos criou.
Assim a lenda se escorre
A entrar na realidade,
E a fecundá-la decorre.
Em baixo, a vida, metade*

¹ Cf. CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 274.

² Cf. *Idem, Ibidem*, p. 260.

³ A palavra “metáfora” tem origem no grego μεταφορά de μεταφέρω (“Eu transfiro”), das palavras μετά (“com, através, depois”) e φέρω (“Eu levo”).

*De nada, morre*¹.

A alusão ao metaforismo de um deus é óbvia. Nas duas primeiras estrofes permanece a dualidade entre o ser e não ser divino. Existe este contraste em quase todos os versos. O mito é o “nada” porque não pode ser comprovado, e é “tudo”, pois exprime-se com uma enorme carga simbólica, que de forma condensada ganha uma significância essencial para um ou vários indivíduos. A última estrofe confirma a suspeita e acrescenta uma outra dualidade, mais uma vez o ser e não ser, mas desta feita, humano. O autor dá enorme importância a este tema do fim da consciência, precisamente, ao colocá-lo no fim, usando esta posição como ênfase conclusiva. O assunto tem importância central nos cultos religiosos e narrativas mitológicas (às quais a *Mensagem* não era alheia).

Mas se Deus provém da nossa imaginação, como nos podemos espantar com a nossa própria criação? Basta deixar correr pela mente dois pensamentos: podemos ter sonhos e pesadelos? Poderá um artista admirar a sua própria obra? Ambas as perguntas têm uma resposta positiva que ajuda a perceber a primeira questão: Sim, temos pesadelos e sonhos que têm origem no nosso próprio ser; e sim, um artista pode admirar a sua própria criação, visto que depois de realizada ela deixa de ser dele, passa a estar disponível para “espantar” qualquer observador incluindo-se, a ele próprio. A. Schopenhauer acrescenta outra ideia, que chama de “uma fabulosa harmonia preordenada”², e ao que C. Jung veio a chamar de “sincronicidade”³. O primeiro sugere que, tal como os sonhos são constituídos por um aspecto de nós mesmos, do qual não nos apercebemos conscientemente, também nas nossas vidas nos iremos influenciar uns aos outros através da nossa “Vontade”. Os filósofos pitagóricos (corrente filosófica pré-socrática que influenciou em larga medida Schopenhauer) afirmavam que o estudo das estrelas (astrologia, tal como era entendida na Antiguidade) e da música, por exemplo, se interligavam.

Antes de se prosseguir ter-se-á de compreender que um deus está sempre culturalmente condicionado. Algo que Xenófanes (c. 570-470 a.C.⁴ – mais um pensador que partiu de uma crítica objectiva para chegar às suas conclusões) percebeu ao afirmar:

¹ Cf. PESSOA, Fernando, “Ulisses”, *Mensagem*, Ática, Lisboa, 1972, p. 25.

² Cf. SCHOPENHAUER, Arthur, “Transscendente Spekulation über die anscheinende Absichtlichkeit im Schicksale des Einzelnen”, *Schopenhauers sämtliche Schriften in fünf Bänden*, HORTON, Scott (trad.), GRISEBACH, E. (ed.), [s.l.], 1922, vol. 4, pp. 264-265.

³ Cf. JUNG, Carl, “Synchronizität als ein Prinzip akausaler Zusammenhänge,” JUNG, Carl et PAULI, Wolfgang, *Natureerklärung und Psyche*, Rascher Verlag, Zürich, 1952, pp. 1-69.

⁴ Data sugerida por: GUTHRIE, W. K. C., *A History of Greek Philosophy, vol. 1 – The Earlier Presocratics and Pythagoreans*, Cambridge University Press, London, 1962, p. 363.

“Os etíopes dizem que os seus deuses têm grandes narizes pretos, os trácios que os seus deuses têm olhos azuis-claros e cabelo ruivo¹”. Quando um deus é passado para outra cultura, como aconteceu com a acção dos missionários portugueses no Brasil, um contexto em que as miscigenações culturais aumentaram, esse deus é readaptado em relação ao que a população indígena consegue conceber como sendo uma divindade². Também não podemos esquecer que os homens podem ser mais do que uma coisa ao mesmo tempo. Nada impede a existência de uma pessoa que, apesar de acreditar no mágico, permaneça inteligente ou que apesar de ser supersticiosa, permaneça objectiva. Estas supostas dualidades, entre o que é fantástico e o que é real, são um “alimento fundamental da criatividade humana³”. Estudar mitos é analisar as respostas dadas a questões ontológicas fundamentais sobre a origem e destino do homem.

Porquê esta necessidade cultural comum de um deus? Campbell responde à questão invocando a “experiência de mistério”, combustor para o conhecimento de uma “dimensão do universo que os sentidos não permitem ver”. São os deuses que unem o mundo do visível com o que não se consegue ver. Os deuses são “personificações das energias em jogo”⁴. Sigmund Freud dá uma perspectiva bastante diferente, ao afirmar, em relação ao mosaísmo, que “a religião é um sistema de ilusões esperançosas, sendo também uma negação da realidade, o que apenas encontramos num estado de confusão alucinatória. O décimo primeiro mandamento religioso é ‘Tu não questionarás’⁵. [...] Estas crenças demonstram o fenómeno do cumprimento de desejos, promessas do mais antigo, mais forte e mais urgente anseio da humanidade”⁶. Apesar de contraditórios, ambos os discursos contêm um subtexto em que se explica que é intrínseco ao ser humano entrar no espectro da incerteza, do mistério, de modo a que o homem se possa compreender a si mesmo. Será esta prática mistérica que poderemos conotar como a derradeira experiência religiosa. Ou, mais uma vez como Campbell afirma: “Não existe ninguém lá, nenhum deus, nenhum tu. A tua mente, ultrapassando todos os conceitos,

¹ *Apud.* CLEM. AL., *Strom.*, 5, 109, I, Frag. 23. Cf. KIRK, G.S. et RAVEN, J.E., *The Presocratic Philosophers*, Cambridge University Press, London, 1964, pp. 168 e 169, texto seleccionado nº 173. DIELS-KRANZ 21B16.

² Vide CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 125.

³ Cf. MALPIQUE, *Op. Cit.*, p. 76.

⁴ *Idem*, *ibid.*, pp. 258-259. Sobre os arquétipos de uma visão unitária da mente humana vide JUNG, Carl, *El yo e el inconsciente*, L. Miracle, Barcelona, 1950, e “Archetypes and the Collective Unconscious”, *Collected Works of C.G. Jung*, Princeton University Press, Nova Jérsea, 1969, vol. 9, parte 1.

⁵ Cf. FREUD, Sigmund, *The Future of an Illusion* (Título original: *Die Zukunft einer Illusion*), ROBSON-SCOTT, W.D. (trad.), Hogarth Press, Londres, 1928, Cap. 6, p. 38. Citação retirada de: MCCRAW, Benjamin e ARP, Robert, *Philosophical Approaches to the Devil*, Routledge, New York, 2016, p. 194.

⁶ Cf. FREUD, *Op. Cit.*, 1928, p. 38.

dissolveu-se [...], porque aquilo a que a imagem metafórica de deus se refere é ao derradeiro mistério do teu próprio ser [...]"¹.

Ao tentarmos centralizar mais o assunto, podemos inferir que, “a ocidente existe uma tendência para antropomorfizar e acentuar a humanidade dos deuses”². Voltando a Xenófanés, que ficou conhecido como um autor crítico e não um dogmático, não um especialista, mas um verdadeiro σοφιστής (“sofista”), preparado para dedicar a sua atenção a inúmeros problemas. As suas maiores críticas ficaram reservadas aos textos homéricos e hesiódicos. Foram estes dois poetas que “criaram a teogonia para os gregos, deram os nomes aos deuses, distribuíram os seus privilégios e capacidades, e descreveram a sua aparência”³. Algo que está em concordância com o que Xenófanés já havia dito: “O que todos os homens aprendem é modelado por Homero desde o início”⁴.

A principal acusação que Xenófanés tinha contra estes dois poetas era o delinear imoral dos deuses e os retratos demasiado humanos das suas formas⁵. Eis um dos fragmentos mais célebres atribuídos ao sofista: “[...] Mas se bois e cavalos ou leões tivessem mãos, ou pudessem desenhar e modelar obras como os homens, os cavalos desenhariam os deuses com a forma de um cavalo e os leões como leões, fazendo com que os corpos dos deuses espelhassem a sua própria forma [...]”⁶ Os homens supõem que os deuses nascem, e têm roupas e voz e formas como as deles”⁷.

Apesar de não termos um contexto específico para estas afirmações, podemos supor que o seu propósito era o de criticar os modos de culto religioso popular. Na língua latina chamariam a isto de *reductio ad absurdum*. Um deus com corpos e roupas, com cabelos ruivos é, nesta perspectiva, algo ridículo. Uma divindade deve ser auto-suficiente, não existindo qualquer tipo de hierarquia⁸. Pensamos que será pouco relevante o facto de Xenófanés acreditar ou não na existência de um deus (sendo a primeira a hipótese a mais provável). O sofista, ao tentar imaginar este deus, incluía características como: ser não-antropomórfico, moralmente bom, eterno, completamente auto-suficiente e independente.

¹ Cf. CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 263 (citação acima) e 219: “E sabes quem é esse deus? És tu. Todos estes símbolos na mitologia referem-se a ti”.

² Cf. *Idem, ibid.*, p. 260.

³ Cf. HDT., 2.53.

⁴ Cf. XENOPH., Frag. 10. Citação retirada de *Idem, Ibidem*.

⁵ *Idem*, Frag. II: “Homero e Hesíodo atribuíram aos deuses todos os feitos que entre homens são repreendidos e desonrados – roubos, adultérios, e engano mútuo”. Citação retirada de *Id., Ibid.* DIELS-KRANZ 21B11.

⁶ Cf. Frag. 15, CLEM. AL., *Strom.*, v, 109, 3. DIELS-KRANZ 21B15.

⁷ Cf. Frag. 14, *Id., ibid.*, v, 109, 2.

⁸ Cf. EUR., *Herach.*, 1345 ff.: “[...] Pois um deus, se é verdadeiramente um deus, de nada tem necessidade! Tudo isso são perniciosas histórias de poetas”. Cf. EUR., *Tragédias II*, SOUSA E SILVA, M^a de Fátima (coord.), FLUC, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa, 2010, p. 399.

Mais se acrescenta que um deus, se aceitarmos que é onipotente¹, não precisa de se mover para agir².

Quanto à unicidade divina, o autor diz: “Deus é um, o melhor entre deuses e homens, de modo nenhum similar aos mortais, quer em corpo ou mente³.” Há que olhar para a referência em contexto. Será fácil para a nossa sociedade ocidental, maioritariamente monoteísta, quando religiosamente crente, ver aqui uma semelhança ou proximidade, mas o resto da frase sugere que o autor está simplesmente a ser enfático, pois refere de imediato “o melhor entre deuses e homens”, ou seja, o verdadeiro deus, ou o melhor, o deus que Xenófanes pretende definir e contrapor; pelo que, esta frase não deve ser lida de forma literal.

Mas se este deus não tem forma humana, então que forma tem? De Xenófanes não nos chegou nenhum excerto que responda à interrogação, mas inúmeros outros autores clássicos olharam para as suas afirmações e concluíram *deus [...] conglobata figura*⁴, isto é, desenharam-no como uma esfera, identificaram deus com o universo, com o κόσμος, com a ordem natural. Estudar os deuses não divergia muito, portanto, do estudo da natureza⁵.

W. K. C. Guthrie na sua conclusão à análise dos excertos do filósofo pré-socrático, afirma que apesar de “tomado em conta como seminal, a sua importância filosófica é enorme, e a sua influência foi sentida de imediato”. O acto de estudar este autor deveria ser algo inescapável, no que diz respeito à contribuição para o pensamento crítico sobre o assunto⁶, inescapável quando falamos de antropomorfismo divino. Xenófanes afirma que a visão homérica deveria ser abandonada, pelo que vai contra o estabelecido como óbvio, como estaque.

A relação entre este “pré-filósofo” e os Eleáticos é óbvia, apesar de ele mesmo ter abandonado a tradição milésia, pois os seus interesses eram mais variados que os destes

¹ Cf. XENÓFANES, Frag. 24 *apud*. SEXT. EMP., *Math.*, 9.144: “Todo ele vê, todo ele pensa, todo ele ouve”. Vide KIRK, *Op. Cit.*, 1964, p. 170. DIELS-KRANZ 21B24.

² Cf. AESCH, *Suppl.*, 100-103. As palavras gregas νόον φρενί, sofrem uma influência de *Ilíada* 9, 600 e 22, 235, respectivamente. Mais se acrescenta que κραδαίνει significará “abanar”, o que sugere que Xenófanes se referiria a *Ilíada*, 1, 530, em que Zeus acena com a cabeça e o Olimpo abana. Isto indica que o deus de Xenófanes estaria mais próximo do deus homérico, que o primeiramente aparente. Cf. KIRK, *Op. Cit.*, 1964, p. 171, nota 2. Relembremo-nos, contudo, do seguinte passo: “Os deuses não revelaram, de modo nenhum, todas as coisas aos mortais, desde o início, mas com o tempo, ao procurar, eles vão descobrindo”, cf. XENOPH., Frag. 18 *apud*. STOB., *Flor.*, 1. 8, 2. DIELS-KRANZ 21B18.

³ Cf. Frag. 23, *Cf.* CLEM. AL., *Strom*, 109, 1.

⁴ Um destes autores foi Cícero. Cf. CIC., *Acad.*; 118.

⁵ Cf. KIRK, *Op. Cit.*, 1964, p. 168.

⁶ Cf. JAEGER, Werner, *The Theology of the Early Greek Philosophers*, Clarendon Press, Oxford, 1936, p. 52.

outros autores. Xenófanes introduziu, juntamente com Heraclito seu contemporâneo, problemáticas (algumas delas previamente apresentadas) que alteraram o curso do pensamento pré-socrático, olhou para estes assuntos de forma séria, meditada. Talvez mais do que dar uma resposta concreta, este homem parece ter dado início à discussão sobre como se pode definir um Deus. R. McKirahan, que trabalha este e outros pensadores pré-socráticos, conclui o seu capítulo sobre Xenófanes afirmando que “nesta mudança de direcção temos, num sentido relevante, o nascimento da filosofia ocidental¹”.

Apesar das críticas de Xenófanes terem um impacte, na perspectiva da sua contemporaneidade, este foi apenas superficial e não profundo. É inegável o nível de assentamento em que o panteão grego se firmou. Definir o que é um mito ou o que é um deus são duas tarefas que se encontram a uma distância curta. Isto explica-se, se aceitarmos que um mito também poderá ser uma máscara de um deus, uma metáfora para o que permanece para lá do mundo visível, será este o tema central de qualquer mitologia – a existência de um plano invisível que suporta o visível. Por outras palavras, “o que não sabemos suporta o que sabemos”². Tanto na mitologia grega como na bíblica (as duas esferas culturais em que um ocidental actual pensa de imediato quando se refere a “mitologia”) existem traços de uma humanização do material mitológico, uma acentuação forte no humano e, no caso dos Gregos, também na glória da juventude.

Para que serve então um mito? A resposta a esta questão encontra-se precisamente na nossa procura incessável, desde que começámos a pensar sobre nós mesmos, por noções que criámos sem forma, mas com uma enorme força inquiridora, conceitos como: verdade, sentido, significância. Todos os seres humanos precisam de perceber e contar a sua história³. Todos precisam de se questionar ao longo das suas próprias narrativas pessoais. O que é e como lidar com a morte? Para que estamos vivos? Qual o nosso propósito?

Quem somos?

Só um ser que olhe para si poderá questionar. Por muito dogmáticos que sejamos, as respostas a estas e outras questões são os moldes nos quais nos encaixamos. Estas respostas não precisam de ser nossas, numa perspectiva individual, visto que somos parte de uma sociedade. No mundo grego, e mais sorrateiramente no nosso tempo actual, os mitos servem, entre outros propósitos, a função de providenciar uma explicação.

¹ Cf. MCKIRAHAN, Richard, D., *Philosophy Before Socrates – An Introduction with Texts and Commentary*, Hackett, Cambridge, 1994, p. 68.

² Cf. CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, Introdução, p. 18 e p. 90.

³ Vide *Id.*, *ibid.*, p. 4.

2. O que é um deus grego ou o que é um deus para os Gregos?¹

Devido ao contexto em que o Homem ocidental se insere, olhar para a mitologia e religião gregas pode levar-nos a pensar que existe um enorme espaço entre as suas artes ou ciências e as suas crenças no transcendente. Para não cair neste erro, será importante tomar o mesmo ponto de partida que o filólogo classicista Walter Otto adoptou na sua obra². Assim sendo, teremos de considerar os autores dos Poemas Homéricos como alguns dos grandes reformadores religiosos que o mundo já presenciou³. As crenças gregas mais tardias serão um desenvolvimento dos ensinamentos homéricos, apesar de também serem reflexos da cultura em que se inserem, mesmo que os escritores originais não tivessem consciência deste facto⁴.

A palavra θεός parece não servir grande propósito, uma vez que os deuses eram evocados nas preces pelos seus nomes ou epítetos. Eles são personalidades e não meras noções abstractas. Claro que como metáforas que são, θεοί funcionará invariavelmente como predicado. Contudo, o nome de um deus na narração mítica é também sujeito. Assim sendo, Zeus pode “chover” ou “trovejar”; ao sentir prazer, um grego diria algo como: “Afrodite oferece as suas dádivas”. Mas na narração mitológica, eles são pessoas e não apenas um “espírito puro”⁵. Os deuses podem ter a capacidade de viajar grandes distâncias, mas não são omnipresentes; nem mesmo Zeus, pelo menos não permanentemente. Os deuses apresentam-se aos mortais singularmente, podendo adoptar a aparência de um ser humano (apesar de por vezes um sinal os poder denunciar⁶) e ter contacto físico sem qualquer tipo de impossibilidade. A designação θεός também significa anunciação, desígnio maravilhoso de algo que esteve presente. Já θεοί, o vocativo plural “ó deuses!”, podia ser utilizada como expressão de admiração. Estas duas palavras, θεός e θεοί, estavam conectadas com o absoluto e infinito, ligadas a tudo o que

¹ Foi Albert Heinrichs quem fez esta questão e a trabalhou em específico. Este autor identificou três propriedades divinas que fazem os deuses divergir dos mortais e definem a sua divindade, nomeadamente, a imortalidade, o antropomorfismo e o poder. Cf. HEINRICHS, Albert, “What is a Greek God?”, BREMMER, Jan et ERSKINE, Andrew (ed.), *The Gods of Ancient Greece: Identities and Transformations*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2013, pp. 19-42.

² Vide especificamente OTTO, Walter, *The Homeric Gods – The Spiritual Significance of Greek Religion*, Moses Hadas (trad.), Thames and Hudson, Norfolk, 1979 (ed. original de 1954).

³ Vide *Id.*, *ibid.*, vii. Existem influências anteriores de divindades antropomórficas, em especial em Hattuša e Ugarit. Mesmo que prossigamos mais para oriente, permanecem cultos que se mantêm “antropomórficos”, em que os deuses sentem e têm relações familiares estreitas; vide BURKERT, Walter, *Religião Grega na Época Clássica e Arcaica*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1993 (ed. original de 1977), p. 356.

⁴ Cf. GUTHRIE, W.K.C., *The Greeks and their Gods*, Methuen & Co Ltd, Londres, 1968, p. 117.

⁵ Sobre características dos deuses vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 357.

⁶ Por exemplo, quando Aquiles reconhece Atena pelo brilho dos seus olhos, Cf. *Il.* 1.188-222.

fosse poderoso, válido e permanente. O que afectava o homem, frequentemente algo impenetrável, podia ser denominado δαίμων (“como um deus ou poder, destino”)¹.

A religião grega não é amoral, mas é demasiado natural e jubilosa para poder considerar a moralidade como um valor supremo². Walter Otto menciona que o período em que a crença grega parece ter permanecido mais viva será o mesmo espaço temporal em que Homero escreveu as suas obras³. No lugar de fortes simbolismos existem as formas da natureza, tal como os Gregos nos transmitiram. No seu pensamento, o natural torna-se um com o espiritual e o eterno. O milagroso tem um papel ínfimo no homem grego antigo. Apesar de Homero fazer referências constantes ao divino, a sua narrativa não contém milagres. A acção divina parece mais específica, mais direccionada. Um deus que suspira ao seu protegido no momento necessário, que pode animar o espírito ou gerar coragem, que pode amolecer a perna de um inimigo ou dar pontaria e força a um braço direito. A ajuda surge apenas nos momentos críticos. Este tipo de intervenção também se pode encontrar no dia-a-dia e é o que os Gregos associavam a manifestações dos deuses. O divino é revelado, e não imposto, sobre a forma do natural (no sentido alargado e vital do termo)⁴.

Esta perspectiva ofereceu uma noção que nos é muito familiar. Foi no mundo grego que a natureza passou a ideia. Podemos mesmo supor que as necessidades da natureza humana e o seu crescimento e mudanças são expressos na formulação dos deuses. Outra faísca que acendeu uma chama ainda hoje viva encontra-se no que Otto chamou de “ideia religiosa do espírito europeu”⁵.

O divino é a base fundamental para tudo o que é e acontece. Cada uma das imagens associadas a uma divindade individual está bem explicitada. Cada uma delas tem um carácter especial, definido claramente pelas suas peculiaridades. Isto é perceptível não necessariamente pela etimologia dos nomes dos deuses, mas mais pelos seus epítetos⁶. Estas associações podem ter que ver com uma fusão entre duas entidades, relacionadas com os seus santuários, festas ou rituais dedicados a si, e com a sua intervenção divina,

¹ Vide BURKERT, “O Daímon”, *Op. Cit.*, pp. 351-356.

² Sobre a imoralidade dos deuses vide NILSSON, Martin, *Geschichte der Griechischen Religion*, C. H. Beck Verlag, Munique, 1967, p. 152.

³ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 4.

⁴ Sobre esta influência dos deuses vide DODDS, E.R., *The Greeks and the Irrational*, [s.n.], Berkeley, 1951, pp. 1-27.

⁵ Cf. *Idem*, *Ibidem*, p. 11.

⁶ Sobre epítetos divinos vide BRUCHMANN, C. F. H., “Epitheta Deorum”, ROSCHER, W. H., *Ausführliches Lexicon der Griechischen und Römischen Mythologie, Suppl.*, Druck und Verlag von B. G. Teubner, Leipzig, 1893.

definindo a sua acção. O modelo seguido foi o homérico. O modo homérico de ver e pensar é continuado¹, apesar de algumas variações temporais ou particulares, algo que é perceptível na poesia, nas artes plásticas e na filosofia.

A fé prévia aos véoi (“novos”) ligava-se à terra, estando constrangida pelo elementar. Terra, procriação, sangue e morte eram as grandes realidades que predominavam. Realidades que são múltiplas, mas que pertencem ao mesmo campo, e não só se relacionam entre si, como também são uma convergência numa única essência gigantesca. Todas estas divindades primordiais pertencem à terra ou à morte. Os deuses novos não partilham estas características. Apesar disso, o mundo anterior não foi esquecido, pelo que permaneceu poderoso e sagrado, deixou de ser primário, mas subsistiu em segundo plano, mantendo-se a sua liberalidade magnânima e a sua verdade². O que se percebe pela importância que estas divindades têm sempre que surgem em Homero.

Ésquilo, na peça *Euménides*³, é um dos autores a confrontar estas duas forças (o velho contra o novo, o mais elementar contra o mais humano). Ao longo do texto, os deuses olímpicos apresentam-se como inteligentes e de espírito livre, enquanto as divindades antigas são brutas e terra-a-terra. No fim da obra, a oposição permanece insolúvel, nenhum dos lados sai vitorioso. Os Olímpicos justificam o seu domínio ao reconciliarem-se com as velhas forças. A nova verdade não extingue reverência pela anterior⁴.

Aparentemente, existia outra diferença entre estes dois espaços: a preponderância do feminino, no velho mundo, contra o triunfo do temperamento masculino nas divindades olímpicas. Nas histórias das origens, as personagens de Úrano e Gaia ou de Crono e Reia têm filhos que se relacionam muito mais com as mães que com os pais, que parecem estranhos. No reino de Zeus, os seus descendentes descrevem-se orgulhosamente como filhos do seu pai.

Que forma tinham os deuses? Idealizações de um deus em forma animal não excluem, de modo nenhum, a forma humana. A arte plástica representa esta abundância de seres com formas animais e humanas, apesar de tais reproduções deixarem de existir para as grandes divindades a partir de um determinado período, factor que demonstra a

¹ Sobre estas associações vide REINHARDT, K., “Personifikation und Allegorie”, *Vermächtnis der Antike. Gesammelte Essays zur Philosophie und Geschichts-schreibung*, ed. C. Becker, Göttingen, 1960, pp. 7-40.

² Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 17.

³ Última parte da trilogia *Oresteia*.

⁴ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 21.

mudança no modo de pensar, mais distante do elementar. As divindades antigas estavam intimamente ligadas às formações da terra como o vento, árvores, águas, nuvens. Eles permeavam não os céus, como os olímpicos, mas sim a terra.

Um outro factor que distingue os deuses “novos” dos “antigos” é o seu brilho. Uma transformação terá ocorrido em que deuses superiores alcançaram o domínio sobre o pensamento religioso. A mitologia grega manteve traços distintos da derrota de uma crença anterior. Concomitantemente relata-se que Zeus derrotou o seu pai, Crono, e o fechou, juntamente com os outros titãs, na escuridão do Tártaro¹. A religião grega já existia antes de Homero ou do período de gestação dos Poemas Homéricos². O panteão é composto por relações familiares muito próximas, gerando uma sociedade muito fechada. A liderança incontestada é de Zeus e as suas genealogias podem ser rastreadas até Oceano e Tétis, a quem Hera se refere dizendo: “eles que em sua casa me criaram e estimaram³”.

Na luta entre os deuses e os titãs, um obstáculo foi ultrapassado. Nas histórias que podemos encontrar na *Teogonia* de Hesíodo, parece que “[estamos] num mundo diferente, quase que poderíamos dizer não-grego”⁴. Até o simples facto de Zeus, em Homero, não ser o irmão mais novo, mas o filho mais velho de Crono, denota uma mudança mental. O humano e o divino interligam-se e misturam-se. Juntos, homens e deuses formam uma sociedade organizada, de acordo com categorias distintivas fortemente demarcadas, tal como funcionava a sociedade humana. Os aristocratas mais elevados eram os deuses, pelo que a sua relação com os seus súbditos é muito parecida com a de um βασιλεύς (“rei, senhor”) e os que estão abaixo de si num nível político-social. Uma comparação entre reis e deuses é importante para se perceber questões que girem em torno de relações mútuas, obrigações para com o outro e moralidade comum⁵. Martin Nilsson escreve que o modelo do panteão homérico “só pode ser encontrado no sistema de governação micénico, de que Homero preservou traços facilmente reconhecíveis”⁶.

A força e essência dos olímpicos não se encontra nos seus poderes mágicos, mas antes no seu ser natural. Φύσις, “natureza”, é a nova palavra que o espírito grego amadurecido opôs à magia. As almas anteriores olhavam para a existência como os

¹ História descrita em detalhe ao longo de HESÍODO, *Teogonia*, PINHEIRO, Ana Elias et FERREIRA, José Ribeiro (trad.), Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa, 2005.

² Muitas destas informações foram retiradas de OTTO, *Op. Cit.*, 1979, pp. 127-136.

³ Cf. *Il.*, 14.202.

⁴ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 32.

⁵ Vide ROSE, H.J., *Modern Methods in Classical Mythology*, W.C. Henderson & Son, Ltd, University College London, University Press, Londres, St. Andrews, 1930; pp. 13 sq.

⁶ Cf. NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 146.

acontecimentos mais milagrosos, incríveis e mágicos. Porém, o novo espírito forma outra opinião: as divindades tornam-se figuras da realidade, não do acontecido e possível, mas do ser, em que o múltiplo da natureza encontra a sua expressão perfeita e eterna. Com este passo, o mito antigo é abolido e os deuses afastam-se do elementar¹.

Em Homero, a vontade de um grande homem é a sua lei. Ele não age conforme o que é o mais correcto; ao invés, o correcto só o é porque ele agiu². Isto é perceptível na mudança de significado da palavra Δίκη, que apesar de traduzirmos como “justiça”, poderia inicialmente também ter o significado de “direcção” ou “via”, ou mesmo, “comportamento costumário”. Estes exemplos servem para mostrar que o sentido de “justiça” não seria exactamente o pretendido nos Poemas Homéricos³. Com esta noção, podemos perceber que os deuses, sendo os de estatuto mais elevado, são também os mais livres. Do mesmo modo, a figura de Zeus é a que pode, mais facilmente, agir sem estar preso a uma norma, sendo injustificável, mas que em última instância tinha razão, mesmo que fosse destruidor⁴. Um escravo não pode impor-se perante o seu senhor, do mesmo modo que um mortal não se pode impor a um deus. Assim sendo, Δίκη torna-se na vontade dos deuses-naturais que, por tal, “não tinham nada que ver com moralidades⁵”. Apesar de tudo, também eles tinham barreiras, não existia um grande conceito que espelhasse a moralidade divina, mas já existiam “as sementes de uma religião ética⁶”.

Apesar de existir uma grande diversidade de carácter e temperamento, todos os deuses possuem a mesma natureza. Assim, encontram-se, como unidade que são, em contraste com os humanos. A imortalidade é comum a todos eles e foram imaginados como mantendo-se sempre no auge da sua juventude, traço que mais uma vez denota os valores desta sociedade⁷ (dado que outras culturas não tinham problemas em imaginar os

¹ Vide OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 39.

² Será interessante comparar esta perspectiva com a de Platão ao longo da sua obra *Εὐθύφρων* pois serve de exemplo a uma mudança dos padrões conceptuais e psicológicos. Cf. PLATÃO, *Eutifron, apologia de Sócrates, Críton*, SANTOS, José Trindade (trad.), Imprensa Nacional - Casa da Moeda, Lisboa, 1993.

³ Cf. *Od.*, 4.689 sq. Isto apesar das noções de moralidade variarem mesmo que olhemos apenas para as epopeias homéricas. Exemplo disso é o uso da palavra Δίκη como justiça em *Il.*, 16.384 sq.

⁴ Isto porque, tal como se pode comprovar em AESCH, *Ag.*, 174: “Mas aquele que, em hino jubiloso, celebra a vitória de Zeus, ergue-se à sabedoria suprema” (Trad. Manuel Pulquério, edições 70, 2012). Sobre moralidade de Zeus vide LLOYD-JONES, Hugh, “The Justice of Zeus”, *The Classical Journal*, Vol. 70, 1975 (3) / 61-68.

⁵ NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 153.

⁶ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 124. Vide também KIERKEGAARD, Søren, *Temor e Tremor*, Guimarães Editores, Lisboa, 2007 (ed. original de 1843). Ver ainda *Od.*, 14.14, 14.83 sq.

⁷ Cf. *Hom. Hymn. Afr.*, 244 sq.: “Mas a verdade é que a velhice cruel depressa te envolverá, implacável, que logo vem acompanhar os homens, funesta, penosa, e que os próprios deuses temem”; Trad. de Célia Lima, SILVA DE LIMA, Célia (dissertação de mestrado orientada por M^a Fernanda de Matos Brasete), *Hom. Hymn. Afr.: Estudo Introdutório, Tradução do Grego e Notas*, Universidade de Aveiro, 2005. Para os Gregos, a velhice e a morte estavam muito próximos, pois viam este processo como a separação da vida

seus criadores como idosos e sábios). Imortal e permanente seriam as marcas de tudo o que era divino, os deuses são αἰέν ἔόντες (“seres para a eternidade”). Se um homem for imortal, então ele é um deus¹. Assim se percebe que os deuses “de vida fácil” são o mundo contrário dos “mortais”². Aliás, basta ser filho de um deus e um mortal para se poder ser considerado semideus, não sendo nesta categoria imortal. Neste parâmetro, o papel do herói é essencial, visto que aproxima estes dois mundos e se considera bastante mais próximo dos seus superiores³. Também são inúmeras vezes chamados de “abençoados”, pois permanecem na radiância eterna do alto, nunca sendo incomodados por qualquer vento, chuva ou neve. O seu prazer é diário, enquanto o homem sofre e necessita. Assim, só por contraste com a humanidade, é que os deuses se podem formar como uma unidade, «“separados” até mesmo no ritual sacrificial, mas relacionados uns com os outros como imagem e contra-imagem⁴». Existem momentos em que os deuses podem entrar em conflito, mas a desarmonia não dura muito tempo, pelo que nenhum dia termina sem se voltarem a reunir em prazeres festivos, pela apreciação comum da sua existência divina⁵.

Apesar de serem diferentes, a sua aparência é antropomórfica. Os deuses são muito mais poderosos e sábios, mas sofrem das mesmas paixões e desgostos de que a humanidade sempre padeceu. Chegam mesmo a poder sofrer fisicamente: Apolo teve de servir um homem terrestre durante anos e Afrodite deixou-se ferir pela lança de Diomedes⁶. As deusas podem dar à luz crianças de pais humanos; muitos clãs contavam mesmo que um deus tinha descido à terra para dar origem ao progenitor da sua linhagem. Em tempos mais remotos, o vencedor de uma batalha podia até ser celebrado como filho de um deus⁷. A relação entre imortais e homens permanece estritamente ligada, mas ao mesmo tempo, abismalmente separada⁸. Os deuses gregos não comem nem bebem como

do homem, a Ψυχῆς do corpo. A existência começa a ficar privada de tudo o que faria a vida valer a pena. Vide também *Od.* 11.489 sq.

¹ Atenção para factos que, apesar de verdadeiros, podem parecer discrepantes em relação aos afirmados: os deuses nascem, crescem e têm diferenças etárias entre si.

² REINHARDT, K., “Das Parisurteil”, *Tradition und Geist – Gesammelte Essays zur Dichtung*, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 1960, pp. 16-36.

³ Vide *Il.* 1.188 e segs: episódio em que Atena tenta resfriar a ira de Aquiles, evitando males maiores, mas sem conseguir afastá-lo completamente da sua fúria. A linguagem que mantém um com o outro e o comportamento de Aquiles, demonstra esta aproximação.

⁴ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, p. 366.

⁵ Vide fim do Canto I da *Ilíada*.

⁶ Vide *Il.* 5.383 sq.

⁷ Vide BURKERT, Walter, “Demaratos, Astrabakos und Herakles Königsmythos und Pohtik zur Zeit der Perserkriege”, *Museum Helveticum*, 1965, 22/167-170.

⁸ Vide PIND., *Nem.*, 6.1.

os homens, o que tem como consequência não ser sangue o que lhes corre pelas veias, mas antes ícor¹.

As implicações sexuais de uma divindade feminina são um pouco complexas. Na sociedade grega, e em relação a este contexto específico, a mulher teria uma função passiva. Ela tem de ser δαμνῆτις (aquela que se subjuga). Isto explica o facto de Ártemis e Atena, ao serem virgens, serem mais poderosas. Por outro lado, Hera e Afrodite agem de acordo com os seus dotes amorosos, pelo que, em determinados casos, têm um papel activo e não passivo: Hera distrai Zeus² e Afrodite procura Anquises³.

“A fé grega é o exemplo mais magnífico de uma religião não dogmática [...] todos os estados, todas as capacidades, todos os feitios, todos os pensamentos, todos os actos e experiências espelham-se no divino [...] não existe outra concepção do mundo na qual o divino e o humano [estejam tão ligados], nenhuma sociedade [...] com tanta lealdade e reverência [propositada ou modelar] em todos os momentos da sua existência”⁴. Apesar de usar um tom algo hiperbólico, a ideia de Walter Otto permanece correcta: não existia, na literatura grega, um passo textual que não tivesse pelo menos uma referência ao divino. Os conflitos que existem entre os deuses, e que fazem parte de si mesmos, são representações das multiplicidades e contradições da existência humana. Assim se completa a alegoria antropomórfica.

No poema babilónico de criação do mundo, os deuses criam os homens para que estes lhes sejam úteis⁵ e no *Génesis* é dito que o homem foi criado à imagem e semelhança de Deus⁶ (Ovídio diz-nos algo similar⁷). Contudo, na *Teogonia* de Hesíodo, a criação do homem é praticamente desconsiderada. O mito de Prometeu e do seu irmão Epimeteu explica como o homem foi criado a partir de barro⁸, sendo-lhe depois bafejada vida por Deméter. É deste modo que o homem é criado por entidades que são anteriores ao panteão olímpico, é também deste modo que o homem fica a conhecer o mal⁹. O que permanece

¹ Vide *Il.*, 5.339.

² Vide *Il.*, 14.153-353, mas em específico v. 294.

³ Vide *Hom. Hymn. Afr.*, 68-74.

⁴ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 169 e 170.

⁵ Vide PRITCHARD, J. B. (ed.), *Ancient Near Eastern Texts relating to the Old Testament*, Princeton University Press, Princeton, 1955, pp. 68 e 99.

⁶ Vide *Gn*, 1:26: «Deus, a seguir, disse: “ façamos o homem à Nossa imagem, à Nossa semelhança”».

⁷ Vide OV., *Met.*, 1.80-83: “[...] terra que o filho de Jápeto, misturando com água da chuva, moldou à imagem dos deuses que governam tudo”. Cf. OVÍDIO, *Metamorfoses*, ALBERTO, Paulo Farmhouse (Trad.), Livros Cotovia, Lisboa, 2007.

⁸ Motivo típico do Próximo Oriente, presente, por exemplo, no mito de criação babilónico, *Enuma Elish*, acima mencionado.

⁹ Sobre a introdução do mal no mito da criação humana vide CASANOVA, Angelo, *La famiglia di Pandora: analisi filologica dei miti di Pandora e Prometeo nella tradizione esiodea*, Quaderni dell'Istituto di

em narrativas posteriores é o facto de os deuses não poderem dar vida, mas de a poderem destruir. Nestas religiões não existe apenas uma figura maligna, pois todos os seres divinos têm o seu lado mais obscuro e temerário. Esta é uma das principais características do deus olímpico. Ele não é sempre benevolente e benfazejo, não existe qualquer tipo de problema em negar um pedido humano¹.

O homem nunca tem completa segurança em relação aos deuses que cultua, pois eles são múltiplos em si mesmos. O deus mantém alguma distância. O que este factor deixa aos seres humanos é a liberdade de decidir. Burkert diz que “não existe qualquer obediência em relação ao deus, assim como não existem ordens divinas. Não existe nenhum tribunal divino²”. Para se acreditar num deus, é preciso confiar nele, sem nunca esquecer que ele é mais forte e mais sábio. A inclinação é quase para o temer. Sem este receio das capacidades do divino, deixa de existir qualquer tipo de barreira moral³. Sem autoridade não existe moral. Ideia a que se associa a crença de que os Homens são responsáveis pelas suas próprias desgraças, culpando os deuses de forma injusta. Muitas religiões apresentaram soluções necessárias para este problema entre o culto e a moralidade, mas nenhuma delas o conseguiu resolver na íntegra.

Os deuses eram temidos, contudo, isto não eliminava espaço para alguma diversão no seio das narrativas que colocavam estes deuses como seus protagonistas. Assim, rir de Zeus ou de Hera devido aos seus traços característicos, de difusor de paixão e de ciumenta irada, respectivamente, era algo natural e que tornava mais viva a relação entre os dois mundos: o humano e o divino. O mundo é humanizado, pelo que os homens perdem parte do “medo paralisante perante o onnipotente desconhecido”⁴.

A perfeição que a divindade possui reflecte-se na humanidade. Nesta sociedade, os homens de enorme criatividade, os génios, não são figuras secundárias, são eles mesmos os profetas desta religião natural e não-dogmática. Estas pessoas tinham o que era natural na mais alta das avaliações. Aproximar-se dessa beleza é chegar mais perto do

Filologia Classica “Giorgio Pasquali” dell'Università degli Studi di Firenze, 5, Florença, 1979. Vide também DIETZ, K. M., *Metamorphosen des Geistes; I - Prometheus – vom Göttlichen zum menschlichen Wissen*, [s.n.], Estugarda, 1989, p. 66, onde se afirma que Prometeu representa “a descida da humanidade da comunhão com os deuses à vida presente e problemática”.

¹ Vide por exemplo *Il.* 6.311, em que Palas Atena recusa aceder às preces das mulheres de Ílion.

² Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 368.

³ Um exemplo disto encontra-se desde logo em *Od.* 9.274-278, em que Polifemo, apesar de ter Posídon como pai, não se preocupa com os deuses e, por isso, é antropófago (aproxima-se mais de um comportamento selvagem).

⁴ Cf. HAMILTON, Edith, *A Mitologia*, Maria Luísa Pinheiro (Trad.), Dom Quixote, Lisboa, 1979 (ed. original de 1942), p. 16. Vide também DESCLOS, Marie-Laurence, *Le rire des Grecs: anthropologie du rire en Grèce ancienne*, Jérôme Millon, Grenoble, 2000.

divino, o que demonstra que estas crenças se apresentam, no mundo físico, criado pelo Homem, por inúmeras vezes e de diversas formas¹. Os homens não são deuses², mas que a essência da humanidade pode ser considerada divina³. Goethe chegou mesmo a afirmar que “o propósito e objectivo dos gregos é o de divinizar o homem, e não humanizar a divindade. Isto não é antropomorfismo, mas teomorfismo”⁴. Assim se tenta revelar da forma mais sublime possível a natureza ou a mais genuína manifestação do divino. A imagem do deífico afasta o Homem do pessoal e aproxima-o do que é essencial na natureza. O ἐγώ (“eu”) que pode amar ou odiar perde relevância em relação aos seres intemporais que cultua. A sua existência efémera desliza para a desvalorização. Esta é uma das razões pelas quais um verdadeiro monoteísmo nunca poder vingar neste contexto. Nada de isto impede, contudo, que com a hegemonia de influências que a Grécia foi alcançando ao longo dos tempos, a humanidade se tenha vindo a tornar no centro do universo. O pensamento humano, na opinião de Edith Hamilton, sofreu uma “revolução”. Até este destaque grego, o ser humano não era nuclear. “Foi na Grécia que o homem tomou consciência [...] do que era a humanidade”⁵. Ao moldarem os deuses à sua imagem, os Gregos enaltecem a posição do humano nas narrativas mitológicas, a supremacia do deus, egípcio ou mesopotâmico, metamorfoseado entre um homem e um animal, foi ultrapassada pelo deus exclusivamente antropomórfico. Isto é especialmente perceptível se compararmos as representações do divino nestas sociedades.

Apenas momentaneamente poderá o homem ser bafejado pelo encanto do ser superior, momento em que aquele toca no perfeito e divino. Seja amor ou cognição, o mundo do alto foi experienciado. Como prova da sua presença, o ἐγώ e a personalidade são extintos, pois pertencem ao transitório, mas a natureza terrestre não pode habitar nesta singularidade total, isso, apenas o deus poderá fazer. Contudo, o homem pode provisoriamente esquecer a sua existência efémera e submergir na grande imagem elementar do que é divino.

¹ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, pp. 231-232 e 236.

² Vide PIND., *Isthm.*, 5.14 e 3.59. Vide também EUR., *Bacch.*, 395 sq.

³ Em relação às referências da nota anterior, estas podem parecer antonímicas, contudo, devido ao referido no corpo do texto, não o são, acrescentando-se ainda que os objectivos e espaços temporais dos textos eram diferentes: PL., *Tht.*, 176b e ARIST.; *Eth. Nic.*, 10.1177b.

⁴ Cf. GOETHE, J. W., *Goethes werke Band XII – Kunst und Literatur*, C.H. Beck, Munique, 1981 (ed. original de 1812), pp. 130-137.

⁵ Cf. HAMILTON, *Op. Cit.*, 1979, p. 14.

Nas estátuas de Afrodite e de outros deuses, criadas Praxíteles e Fídias, por exemplo¹, podemos perceber o pensamento dos Gregos, em que o espiritual não é estranho ao natural. É na própria natureza que nasce o sentido em que é expressa a nobreza e majestade das figuras antropomórficas dos deuses. O natural e o espiritual tornam-se um. Será esta a apreensão da fórmula divina no mundo grego.

Ao olharmos para estes cultos, podemos pensar que eles se formavam quase como adorações individuais a um só deus; contudo, “politeísmo” significa que várias divindades podem ser adoradas no mesmo contexto espacial e temporal e pela mesma comunidade ou pessoa. O τέμενος – “recinto sagrado” – pertence, em geral, a um deus apenas. No entanto, também se podem encontrar, nesse espaço, consagrações, preces e estátuas de outros deuses que podem partilhar o τέμενος, outras podem partilhar o próprio edifício religioso². Um deus preocupa-se com a sua honra, mas não discute a existência de outros deuses, pois eles são seres imortais, αἰὲν ἔόντες. Um deus grego não se encoleriza pelo nível de influência de outro³. O deus ira-se quando é ignorado ou esquecido.

Ao sermos descendentes intelectuais, artísticos e políticos da cultura grega não poderemos ignorar o que foram os Gregos, e não poderemos ficar indiferentes a tudo o que a História é capaz de nos contar sobre eles. A sua mitologia revela, de modo alargado, o modo como os Gregos antigos pensavam⁴.

Outro aspecto a salientar são os âmbitos em que se poderia inscrever este sistema panteísta, nomeadamente, a apreensão dele por cada indivíduo ou crente. Aqui esta doutrina permanece lacunar e heterogênea ou por outras palavras: “O conglomerado de tradições que constitui uma religião deve a sua especificidade talvez menos a uma astúcia da razão do que a uma astúcia da biologia. De modo que existe um estímulo praticamente inesgotável para a criatividade espiritual que, naturalmente, se encontra mais na arte do poeta do que na do pensador⁵”.

¹ Algumas destas características são: juventude, magnificência, atributos identificativos e outros factores que tornam possível distinguir o deus do mortal (todas estas características têm variações, sendo estas apenas sugestões gerais).

² Jean-Pierre Vernant afirmou que o panteão grego é um sistema organizado, como se os deuses fossem as palavras de uma linguagem, onde a articulação entre si é homogênea, distinguindo-se pelas suas relações de paralelos e de antíteses. Vide VERNANT, J. P., *Mythe et Société en Grèce ancienne*, F. Maspero (ed.), Paris, 1974, p. 106.

³ Algo que Ártemis refere em EUR., *Hipp.*, 1328-1320.

⁴ Vide HAMILTON, *Op. Cit.*; 1979, p. 13.

⁵ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 424. Será relevante incluir uma referência homérica em que Ulisses mata o “sacerdote”, mas logo de seguida, poupa a vida do “poeta”: *Od.*, 22.310-377. Isto pode significar que um tem supremacia social, e talvez mesmo religiosa, sobre o outro.

Edith Hamilton afirma que as mitologias gregas e romanas são retratos contínuos da maneira de pensar e sentir dos humanos. O verdadeiro interesse dos mitos é o de perceber qual seria a ligação que estas civilizações tinham com a natureza. Um conjunto populacional que tinha uma dificuldade tremenda em separar o real do irreal¹. Daqui também se pode supor que apesar de os teólogos ou filósofos que teceram comentários sobre θεολογία (“teologia”), como Xenófanés, Anaximandro e Heraclito ou Platão e Aristóteles, ainda que tenham imposto mudanças intelectuais nas estruturas estáticas da religião grega (optando por uma perspectiva mais objectiva), não deixa de ser certo que “a imagem da religião praticada quase não se altera, apesar das façanhas dos heróis intelectuais²”, o que modifica é a forma como se questionam os assuntos³ e não o modo como são praticados.

¹ Vide início da segunda parte deste estudo.

² *Idem, Ibidem*, p. 581.

³ No que diz respeito às histórias de género, por exemplo, dois autores tentaram perceber os mitos olhando para o modo como o feminino é tratado. Em relação a uma entidade específica vide LORAU, Nicole, *The Children of Athena – Athenian Ideas About Citizenship & the Division Between the Sexes*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1984.

II – QUE DEUSES?

1. Os Mitos e os seus autores – entre explicação e entretenimento

Nesta segunda parte, será importante começar por perguntar o que é um mito grego e quem são os seus construtores.

E. Hamilton afirma que as mitologias gregas e romanas são retratos contínuos da maneira de pensar e sentir dos humanos. O verdadeiro interesse dos mitos é perceber qual a ligação que estas civilizações tinham com a natureza, o que poderia levar a alguma dificuldade, da parte deste conjunto populacional, em separar o real do irreal, o físico do espiritual. Assim sendo, E. Hamilton diz-nos que “a imaginação era fulguorosamente intensa, [não sendo] controlada pela razão”¹. O mito grego não é necessariamente religioso, aproximando-se mais de uma explicação fenomenológica natural, de uma resposta a uma dúvida sobre a existência; E. Hamilton chamou-lhes “uma forma de ciência primitiva”², ou seja, um modo de o Homem tentar interpretar o que o rodeia. As histórias mitológicas não constituem apenas uma das primeiras ciências, elas compõem também algumas das primeiras literaturas.

Olhemos agora para os autores e para as fontes antigas que modelaram estas narrativas. Olhemos para um conjunto de homens que escreveram com o objectivo de contar histórias, ao mesmo tempo que explicavam o mundo e entretinham o seu público.

Um dos poetas que mais escreveu sobre mitologia foi Ovídio, apesar de não ser um crente ou sequer simpatizante das histórias sobre as quais escreveu³. As suas obras foram produzidas durante o principado de Augusto, e nelas podemos quase reconhecer um compêndio geral de mitologia. Mas se começarmos no primeiro mitólogo de que temos notícia no mundo clássico e seguirmos uma ordem cronológica, poderemos listar vários nomes de menção obrigatória e teremos de organizar a exposição de outro modo.

Primeiramente, e algures durante o I milénio a.C., o poeta ou conjunto de poetas que escreveram os dois grandes Poemas Homéricos. Em seguida, Hesíodo, o segundo escritor grego fundamental, devido a obras que nos chegaram como *Trabalhos e Dias* e *Teogonia*. Ele foi o primeiro a ponderar e responder à questão sobre como tudo teve início;

¹ Cf. HAMILTON, *Op. Cit.*, 1979, p. 11.

² Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 19.

³ OV., *Tr.* 2.64; *Ars am.*, 1.637 sq. Vide também FRÄNKEL, Hermann, *Ovid – A Poet between Two Worlds*, University of California Press, Berkeley e Los Angeles, 1969, pp. 89-93.

tê-lo-á feito por volta do século VIII. Ainda neste grupo inicial temos de colocar os *Hinos Homéricos*, escritos em honra dos diferentes deuses, com especial destaque para Dioniso, Deméter, Apolo, Hermes e Afrodite. A sua datação é imprecisa, mas sabemos que são mais recentes que as grandes epopeias, atribuindo-se-lhes, como data mais antiga, os finais do século VIII ou princípios do VII a.C. Deméter e Dioniso, nas epopeias, são deixados num plano secundário, mas nos hinos a sua importância é restaurada¹.

Segue-se Píndaro, um dos maiores poetas líricos da Grécia, que começou a escrever nos fins do século VI a.C.²; os três grandes tragediógrafos: Ésquilo, contemporâneo de Píndaro, e os dois mais jovens, Sófocles e Eurípides. Este último morreu nos fins do século V a.C. Ainda no teatro, temos de referir o comediógrafo Aristófanes que escreveu peças entre os séculos V e IV a.C.

Os poetas alexandrinos que viveram por volta dos séculos III e II a.C. são também cruciais para esta questão: Calímaco (310-240), Apolónio de Rodes (295-215), Teócrito (séc. III a.C. – c. 260), Mosco (c. 150) e Bión (c. 100). Isto, apesar de esses autores terem perdido alguma crença nos deuses, mesmo que não tivessem “a convicção da fictícia natureza dos mitos³” que Ovídio aparenta ter. Outros dois escritores, do século II, foram o latino Apuleio e o grego Luciano, sendo este último um satirizador dos deuses, traço da época em que vive. Apolodoro foi, a seguir a Ovídio, quem mais produziu conteúdo mitológico, tendo escrito entre os séculos I e II. Pausânias também viveu no século II, deixando-nos um “guia de viagens” útil. Muitos dos espaços em que decorriam as histórias mitológicas existiam de facto, pelo que, podiam ser visitados.

Vergílio, contemporâneo de Ovídio, deu nova vida e importância à mitologia e às suas personagens. Outros autores de “menor” relevância, por terem tido menos impacto, pelo facto de as suas obras não terem sobrevivido, ou por não serem especificamente mitógrafos são: Catulo, Horácio, Higino, Eratóstenes, Fábio Placíades Fulgêncio, Diodoro Sículo, Filóstrato, Parténio, Museu de Atenas e Evémero, aos quais se podem

¹ Deméter é mencionada apenas cinco vezes na *Il* (2.696, 5.500, 13.322, 14.326, 21.076). e apenas uma vez na *Od*. (5.125). Dioniso apenas três vezes na *Od*. e seis vezes na *Il*. Ártemis, por sua vez, vê o seu nome aferido 21 vezes na *Il*., e 15 vezes na *Od*.; e Apolo, somente na *Od*., é referido 30 vezes. Em contrapartida, nos hinos homéricos, em relação com os restantes deuses, Dioniso e Deméter recebem igual atenção. O que acontece apesar de grande parte dos hinos serem apenas fragmentários. O *Hino a Deméter* (quase completo) tem 495 versos e o *Hino a Apolo*, o mais extenso que chegou à actualidade, tem 546 versos.

² Outros poetas arcaicos são: Alceu de Mitilene, Safo de Lesbos, Anacreonte, Alcman, Estesícoro, Íbico, Simónides de Ceos e Baquírides; dos mais antigos (séc. VII a.C.) para os mais recentes (c. séc. V a.C.). No texto apenas mencionamos Píndaro por o considerarmos o mais impactante a nível histórico.

³ Cf. GALINSKY, G. Karl, *Ovid's Metamorphoses: An Introduction to the Basic Aspects*, University of California Press, Berkeley e Los Angeles, 1975, p. 175. Este autor oferece destaque ao passo 10.28-29: “se a fama do antigo rapto não é falsa, também vós fostes pelo Amor unidos” (Trad. Paulo Farmhouse Alberto).

ainda acrescentar os *Mythographi Vaticani*¹. Será um pouco injusto dizer que só os autores gregos, por estarem mais próximos da criação destas histórias mitológicas, existiam como os únicos que devem ser considerados. Também os romanos o devem ser, apesar de para estes as histórias serem mais remotas. O impacto social, político e religioso desses autores, apesar de diferente, não é descartável, ao invés disso, é essencial.

Os mitógrafos conseguem entreter, ao mesmo tempo que explicam. As personagens que criam e modelam servem, não só para proteger, mas também para inculcar uma percepção de temor sobre todos os receptores das suas ideias.

Respondidas sucintamente as duas questões introdutórias: o que é um mito e quem os escreveu, que deuses gregos vão então elencar esta viagem?

2. Δωδεκάθεον²

Para os Gregos, o universo não foi criado porque já existia. Antes dos deuses olímpicos, surgiram o Céu e a Terra (Úrano e Gaia) - os primeiros pais³. Alguns dos seus filhos ficaram conhecidos como Titãs, sendo doze em número. Os seus netos são os deuses. Estas últimas entidades não são criadoras. A maioria deles apenas se deleita com a sua perfeição; quando produzem algo, ou o fazem por castigo, ou chamam-se Hefesto (muitas vezes apresentado como o deus mais defeituoso do panteão). Zeus e os seus “guerreiros” subjugaram o que veio antes⁴. Isto significa que os deuses gregos são “conquistadores”; contudo, nunca poderão ser “criadores”.

¹ Em português, conhecidos como “mitógrafos do Vaticano”, foram autores anónimos de três textos mitográficos latinos encontrados em um único manuscrito: *Vatican Reg. lat.* 1401. Estas obras foram primeiramente publicadas em 1831. Sobre estes textos e seus autores Vide PEPIN, Ronald E, *The Vatican Mythographers*, Fordham University Press, New York, 2008, pp. 13-207.

² Este Dodekatheon parece ser uma reminiscência do papel dos Doze Deuses na religião hitita, por via dos doze Titãs, que muito provavelmente são uma derivante desta cultura. Cf. BREMMER, Jan, *Greek Religion and Culture, the Bible and the Ancient Near East*, Brill, Leiden, 2008, pp. 77-78. Sobre como, onde e quando se compuseram os Doze Olímpicos vide BREMMER, Op. Cit., 2008, pp. 6-7. “O doze simboliza também o universo na sua complexidade interna”, Cf. “Doze”, CHEVALIER, Jean, et GHEERBRANT, Alain, *Dicionário de Símbolos*, Teorema, Lisboa, 1982, p. 272.

³ HES., *Theog.*, 132-153. Também foram os progenitores de três Ciclopes e três Centímanos

⁴ Os mitos de sucessão têm paralelos hititas. Vide “The Kingship in Heaven”, “The Song of Ullikummis” e “The Myth of Illuyankas”, PRITCHARD, Op. Cit., 1955, pp. 120-126. Estes mitos são considerados assimilações da mitologia proveniente da Ásia Menor (c. séc. VIII), provavelmente, através de Hesíodo.

Os Titãs, ou “deuses primitivos”¹, foram os seres supremos por um longo período de tempo conhecido como εὐήθεια, a primitiva “Idade da Ignorância”². Estes seres eram colossos, maiores e mais fortes do que o Homem chegaria alguma vez a ser, tendo uma estatura descomunal e sendo em quantidade numerosa (apesar de a mitologia mencionar apenas uma ínfima parte deles). O Titã mais importante é Crono, identificado no mundo romano com *Saturnus*. Isto até ele ser destronado por Zeus, à semelhança do que tinha acontecido com o seu próprio pai³. Apesar de ter uma importância secundária no mundo grego, em Roma, Saturno ganha um novo realce. Crono e Saturno são dois deuses diferentes que, em Roma, paulatinamente se miscigenaram. Foi deste modo que o deus ganhou uma nova importância na cultura ocidental. Acreditar-se-ia na possibilidade de o titã-rei ter fugido para Itália, depois de ter sido exilado pelo seu filho e novo líder do panteão, levando consigo a Idade de Ouro⁴, de paz e felicidade. Outros titãs que merecem menção são: Jápeto⁵, pai de Atlas e de Prometeu; Témis⁶, associada ao que é justo; Mnemósine⁷, a memória; Hiperión⁸, pai do Sol, da Lua e da Aurora; Oceano⁹, o rio que se pensava circular a Terra, e a sua esposa Tétis¹⁰.

Os doze grandes Olímpicos (οἱ δώδεκα θεοί, ou apenas, οἱ δώδεκα) constituem a geração que sucedeu aos titãs, num período conhecido como a fase clássica ou olímpica, durante o qual se estabeleceu algum tipo de ordem, κόσμος ou τάξις. Os Olímpicos tinham esta designação, porque habitavam no Olimpo. Habitualmente, afirma-se que este lugar

¹ Sobre estas figuras vide CSAPO, Eric, *Theories of Mythology*, Blackwell, Oxford, 2005, pp. 67-70 e 76-79.

² Referindo-se a este período, Konrad Preuss sugeriu um nome ainda mais curioso: *Urdummheit*, “a estupidez primeva”. Cf. PREUSS, Konrad Th., “Der Ursprung der Religion und Kunst”, *Globus*, 1904-1905, 86/355-363.

³ HES., *Theog.*, 154-166. Robert Graves refere, ao citar o bizantino Tzetzes, o pormenor da castração entre filhos e pais, Crono a Úrano e Zeus a Crono. Este seria um assunto tabu na sociedade grega, pelo que quase não seria tratado pelos mitógrafos. Vide GRAVES, Robert et PATAI, Raphael, *Hebrew Myths: The Book of Genesis*, Random House, New York, 1986 (1ª ed. 1963), 21.4.

⁴ Sobre a Idade do Ouro Cf. HES., *Op.*, PL., *Plt.*, 268d-275c (Crono é referido especificamente em 269b e 271d), uma pequena alusão é feita em PL., *Hipparch.*, 229c. Vide também VIDAL-NAQUET, Pierre, “Plato's Myth of the Statesman, the Ambiguities of the Golden Age and of History”, *The Journal of Hellenic Studies*, 1978, 98/132-141.

⁵ Cf. *Il.*, 8.478-481; HES., *Theog.*, 507-515; HES., *Op.*, 50-58, AESCH., *PV*, 15-20; HOR., *Od.*, 1.3. Sobre a sua descendência como os ancestrais da Humanidade, tendo as piores qualidades dos humanos, Vide SMILEY, Charles, “Hesiod as an Ethical and Religious Teacher”, *The Classical Journal*, 1922, 18/514.

⁶ Cf. HES., *Theog.*, 130-136; AESCH., *PV*, 15-20, 210-219; *Orphic. Hymn.*, 78.

⁷ Cf. HES., *Theog.*, 54, 136 e 915; AR., *Lys.*, 1247; PL., *Euthyphr.*, 275d; DIOD. SIC., 5.67; ORPH., *Hymn.* 76; CIC. *De Nat. Deor.* 3.21.

⁸ Cf. *Od.*, 1.5-10 e 23; *Il.*, 8.480; HES., *Theog.*, 134; *Hom. Hymn. Hel.* 1-5; *Hom. Hymn. Ap.*, 365-370; *Hom. Hymn. Dem.*, 25-30; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3; PIND., *Ol.*, 39.

⁹ Cf. *Il.*, 1.420-425; *Od.*, 10.139; HES., *Sc.*, 140-145; HES., *Theog.*, 21; *Hom. Hymn. Dem.*, 5-10; PAUS., 1.14.3; PL., *Th.*, 180d; PL., *Ti.*, 40e; OV., *Met.*, 510.; ARIST., *Metaph.*, 1.983b.

¹⁰ Cf. *Il.*, 1.410-415; HES., *Theog.*, 244; *Hom. Hymn. Ap.*, 319; ISOC., *Evag.*, 9.16; AESCH., *PV*, 920-927; APOLLOD., *Bibl.*, 1.2.7; PAUS., 2.29.9; PIND., *Isthm.*, 25-30 e 45-50.

seria o cume de um monte sagrado com o mesmo nome, o aglomerado rochoso com maior altitude de toda a Grécia¹, localizado na Tessália. Mas existe também a noção de que o Olimpo, tal como o podemos encontrar ao longo da *Ilíada*, seria não apenas isso, mas possivelmente também um espaço muito superior a qualquer montanha terrestre. Um espaço em que, se Zeus quisesse (e por ser mais poderoso), poderia arrastar a terra e o mar a partir de uma corrente e deixar as coisas suspensas no espaço². Posídon domina os mares; Hades, o mundo dos mortos; e Zeus, os céus. Mas o Olimpo é comum aos três, pelo que nunca poderá ser apenas o céu³.

A entrada neste espaço caracterizava-se por um enorme portão de nuvens, guardado pelas deusas ligadas às estações do ano, as Horas. Ao atravessá-lo, poder-se-ia vislumbrar as moradias dos deuses, em que festas e o consumo de ambrósia e néctar eram elementos acessíveis apenas aos imortais⁴. Aos nossos ouvidos chegariam as melodias da lira de Apolo. Nenhum vento ou qualquer outro factor meteorológico incomodava esta paz. Só às nuvens era permitido rodearem o espaço e ao sol penetrar com raios no seu ambiente. A lista dos habitantes do Olimpo, além dos deuses, inclui Hércules, Hebe, as Musas, as Graças, Íris, Dione, Dice, Ilitia, as Horas, Ganimedes⁵, entre outros.

Apesar de tudo isto, não podemos ignorar a importância do santuário de Olímpia na Élide, na parte sudeste da península do Peloponeso. Este local foi também um dos espaços em que os deuses “olímpicos” eram cultuados. Populações vindas do Norte, atravessando o centro da Grécia e o golfo de Corinto, trouxeram consigo Zeus, que já era “olímpico”, e estabeleceram-no neste local, suplantando o deus existente, que era Cronos⁶.

¹ *Il.*, 5.754: “[...] o píncaro mais elevado do Olimpo de muitos cumes”.

² *Il.*, 8.5-8.27. Seria, portanto, uma noção abstracta, mas que ganhava alguma fisicalidade ao agrupar-se ao conceito de montanha. Vide ELIADE, Mircea, *Traite de l'histoire des religions*, Payot - Bibliothèque scientifique, Paris, 1968 (1ª ed. 1949), p. 62 sq.

³ A interpretação que G. Murray faz exclui esta hipótese ao afirmar que o Olimpo homérico “é identificável com o céu”. Cf. MURRAY, G., *Five Stages of Greek Religion*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, 1976 (ed. original de 1925), p. 65.

⁴ A ambrósia e o néctar estavam disponíveis apenas para os deuses. Numa versão do mito de Tântalo, por exemplo, a figura é castigada por roubar ambrósia aos deuses e tentar dá-la aos mortais. Cf. *PIND.*, *Ol.*, 1.50 sq.

⁵ *EUR.*, *Or.*, 1390-1392: ó Ganimedes, desventurado cavaleiro, de Zeus companheiro de leite (Trad. Augusta Silva); *PIND.*, *Ol.*, 1.40-45: para a casa mais elevada do muito honrado Zeus, para a qual mais tarde Ganimedes também veio; *AP. RHOD.*; *Argon.*; 11.111-128, no qual se descreve Ganimedes a brincar com Eros no Olimpo. À excepção da maioria dos deuses que identificaremos, não é claro a quem se pode chamar de forma definitiva de “olímpico”.

⁶ Não existem provas arqueológicas ou históricas desta hipótese. Apenas a tradição mantém que era originalmente um lugar de culto a Cronos. Depois do fim da Idade do Bronze Tardia, o culto a Zeus foi introduzido, e uma parede amuralhada construída. Cf. STILLWELL, Richard, MACDONALD, William et MCALLISTER, Marian, *The Princeton Encyclopedia of Classical Sites*, Princeton University Press, Princeton, N.J., 1976, pp. 646-650.

Os jogos festivos tornaram-se olímpicos e o seu santuário ficou conhecido como Olímpia¹. Acresce o facto de poder não existir apenas um monte com esta designação. Seria mais realista a ideia de que os deuses viviam em locais altitudinais, montanhosos – morfologia que não falta no território grego². Murray afirma mesmo que o vocábulo Ὀλυμπία seria prévio à língua grega e que significaria precisamente “montanhas”³. Assim sendo, os Olímpicos são os deuses das sociedades que viviam mais ao Norte, em território montanhoso. Cada um deles teria uma *time* e um *comitatus* e cada um deles viria a influenciar este território mais ao Sul⁴.

Nos parágrafos abaixo nomear-se-ão as figuras que entram no grupo dos Doze. Decidimos incluir os nomes das divindades gregas e romanas, conquanto algumas advertências são necessárias. Os Gregos foram antecedentes dos Romanos, no que respeita a ter locais de agregação e organização cultural das diferentes divindades⁵. O impacto de Roma foi, contudo, transformador. Existia neste espaço a ideia de que os povos gregos eram mais cultos, sem dúvida por serem mais antigos, pelo que as duas culturas se aproximaram. É precisamente aqui que se poderá gerar a confusão. Ao serem dois locais distantes, apesar de vizinhos, as suas formas de ser e pensar também não seriam exactamente iguais. A cultura e os valores alternam-se. Poderá existir uma divindade romana similar a uma grega, mas essa figura não é a mesma. Apesar disso, na perspectiva dos Romanos, elas podiam ser equiparáveis, o que para si seria vantajoso.

Assim, durante o período helenístico, no lugar de se alterarem os valores, moldaram-se antes alguns aspectos religiosos. O resultado foi a manutenção de muitos dos valores romanos. As versões latinas dos deuses enquadravam-se nos seus ideais. Minerva, por exemplo, perde alguma da sua relevância guerreira, ficando Marte com prevalência nessa área. Sucintamente pode afirmar-se que as falhas humanas dos deuses não são abandonadas, apenas diminuídas. O objectivo nuclear seria o de beneficiar o Estado Romano, isto é, na perspectiva dos homens de Estado, a religião tinha uma enorme importância, no sentido em que percebiam como esta poderia funcionar como forma de controlo social. Não significa que esses homens não acreditassem no divino, apenas que

¹ Cf. PAUS., 5.7.4 e 10 e 1.18.7. Vide também CHADWICK, Munro, *The Heroic Age*, Cambridge University Press, London, 1912, pp. 282 e 289.

² Sobre mitologia e montanhas vide WOODWARD, Roger, “Mountains, Trees, and Bodies of Water”, in WOODARD, *Op. Cit.*, 2007, p. 321 sq.

³ Vide MURRAY, *Op. Cit.*, p. 66.

⁴ Vide *Id.*, *Ibid.*, p. 66 e 67.

⁵ Não nos podemos esquecer que quando os indo-europeus entraram em território grego, não o fizeram sem ter os seus cultos e divindades próprios. Cf. BREMMER, Jan, “The Greek Gods in The Twentieth Century”, BREMMER, Jan et ERSKINE, Andrew (ed.), *Op. Cit.*, 2013, p. 1.

sabiam usar este elemento para proveito próprio, para os seus próprios objectivos pessoais e políticos, reconhecendo a dimensão prática da religião romana¹.

As divindades gregas e romanas podem ter os mesmos símbolos, roupas, ou aspecto, mas não são figuras iguais, porque não fazem, necessariamente, parte do mesmo tempo e espaço. Até quando existem em simultâneo continuam a não ser as mesmas. Estas personagens, como tal, foram sendo moldadas, ao longo da História, pelas diferentes áreas de influência cultural, religiosa e política².

De igual modo, não podemos olvidar a herança cultural etrusca e a importância que esta assumiu no que viria a ser o povo romano. O papel decisivo que os Etruscos desempenharam em readaptar os êxitos culturais e artísticos das civilizações do Próximo Oriente e da Grécia, transmitindo-os para uma Roma ainda criança, tal como para os povos itálicos adjacentes e os habitantes da Europa para além dos Alpes, é muitas vezes esquecido. Além disso, este povo teve contribuições suas, originais e relevantes para o desenvolvimento do continente de que fez parte³.

A herança clássica floresceu, ao longo do período medieval, tanto no mundo bizantino do Este da Europa, como no mundo latino do Oeste. Os Bizantinos chamavam-se a si mesmos de *Rhomaioi*, ou romanos. No Ocidente, governantes como Carlos Magno, recebiam do Papa títulos como “*Imperator*” ou “*Augustus*”. A maioria da literatura da Antiguidade Clássica que nos chegou é latina: autores como Cícero, Catulo, Ovídio, Vergílio. A maioria destas obras conseguiu fazer essa viagem devido ao trabalho de copistas medievais. Não há dúvida de que a magnificência da própria arquitectura, por exemplo, fazia estes homens pensarem na grandiosidade do passado. Nas artes plásticas, pode notar-se uma clara consciência da tradição clássica, começando no Românico e passando pelo Gótico⁴; existindo mesmo permanências imagéticas dos deuses. Dioniso, por exemplo, manteve muita da sua iconografia⁵. Por vezes, os dois períodos eram misturados. Exemplo disso são as inúmeras figuras clássicas que se vestem à maneira

¹ Uma das formas possíveis de provar esta situação encontra-se na identificação de cargos que Júlio César acumulava, em que se incluía o cargo de *Pontifex Maximus*. Que outra razão existe para um político ter também um cargo religioso?

² Sobre a sobrevivência dos Deuses Gregos no Cristianismo inicial vide ROUX, Magdel le, “The survival of the Greek gods in early Christianity”, *Journal for Semitics*, 2007, 16(2) / 483-497.

³ Sobre este assunto vide HAYNES, Sybille, *Etruscan Civilization – A Cultural History*, The J. Paul Getty Museum, Los Angeles, 2000, em especial, pp. 47-55 e 327-333.

⁴ Sobre deuses gregos na arte do Renascimento vide BULL, Malcolm, *The Mirror of the Gods*, Oxford University Press, Oxford, 2005. Sobre os mistérios “pagãos” presentes no Renascimento vide WIND, Edgar, *Los Misterios Paganos del Renacimiento*, Barral Editores, Barcelona, 1972, pp. 11-243.

⁵ Podemos dar dois exemplos, do séc. V e VI d.C., existentes no Metropolitan Museum of Art de Nova Iorque. Uma túnica: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/26.9.9/> ; e um pítide de marfim: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/17.190.56/> [ambos retirados a 07-02-2018].

medieval e em espaços medievais. A herança grega e romana permeava a arte e política destes homens. O que não significa, mais uma vez, que estas influências não se tenham alterado, bem pelo contrário. Foi também esta herança, contudo, mais ou menos recuperada, que fez com que os deuses gregos chegassem aos nossos tempos.

Outra categoria histórica que talvez tenha tido ainda mais impacto relativamente à actualidade é o Renascimento¹. Este período da História Europeia é, na verdade, uma extensão da Idade Média. Por sua vez, o Barroco é um prolongamento desse período que, sendo muito diferente, não deixou de ser influenciado pelo movimento renascentista. A essência da Renascença estava na necessidade de revitalizar aquilo que esses homens entendiam como tendo sido a arte e a ciência dos mundos grego e romano. O impacto histórico deste período foi tal que a Idade Média passou erroneamente a ser tratada como uma “Idade das Trevas”. Durante o Renascimento, as Artes e Ciências continuaram a desenvolver-se a uma velocidade nunca antes vista².

Estarão os Doze Deuses perfeitamente estabelecidos? Talvez. Se os tivéssemos de listar, no topo da lista estaria **Zeus** e Júpiter, os dirigentes. Logo de seguida os seus irmãos **Posídon** e Neptuno. As suas irmãs **Deméter** e Ceres e **Hera** e Juno (também mulheres de Zeus e Júpiter). Estes serão os quatro primeiros deuses e os mais velhos do Δωδεκάθεον, do conjunto de “doze deuses”. Seguir-se-iam alguns dos filhos de Zeus: **Apolo**, **Afrodité** e Vénus, **Hermes** e Mercúrio, **Ares** e Marte, **Ártemis** e Diana e **Dioniso** e Baco/Liber. Algumas tradições indicam que **Hefesto** e Vulcano seria apenas filhos de Hera/Juno e que **Atena** e Minerva seria apenas filhas de Zeus e Júpiter³.

Será possível que este seja também o grupo de figuras sentadas que surge representado no friso do Pártenon⁴, acima do *pronaos*, na parte Este. O conjunto de personagens do friso é hoje identificado com as divindades olímpicas e dois servos. Estas são as únicas figuras sentadas de todo o friso, estando dispostas por dois grupos de seis. É também a representação mais antiga (c. 447-432 a.C.) dos Doze Deuses canónicos das

¹ Sobre a permanência dos Deuses na Arte e Humanismo do Renascimento vide SEZNEC, Jean, *The Survival of The Pagan Gods – The Mythological Tradition and Its Place in Renaissance Humanism and Art*, Princeton University Press, Princeton, 1972, em especial, pp. 11-37.

² Sobre o Renascimento numa perspectiva geral vide HALE, John, *Civilization of Europe in the Renaissance*, Touchstone – Simon & Schuster, New York, 1995, pp. 3-51, 189-464 e 585-595.

³ Este é o Δωδεκάθεον que Walter Burkert sugere, cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 253-331. 1. Edith Hamilton tem uma lista muito similar, com a excepção de Dioniso, que é substituído por Héstia, e Deméter, substituída por Hades, vide HAMILTON, *Op. Cit.*, 1979, p. 3. O mesmo elenco que o de Burkert é analisado por FUTRE PINHEIRO, M. P., *Mitos e Lendas da Grécia Antiga*, Livros e Livros, [s.l.], 2007, vol. 1, pp. 197-393.

⁴ Sobre esta identificação dos deuses, as suas posições no friso, o contexto temporal e a sua influência em arte posterior vide NEILS, Jenifer, “Reconfiguring the Gods on the Parthenon Frieze”, *The Art Bulletin*, 1999, 81(1) / 6-20. Vide também pp. 102-103.

artes grega e romana¹. A obra tem sido objecto de muita especulação, por ser uma representação dos Doze num templo maioritariamente dedicado a Atena; por Ártemis e Afrodite se encontrarem de braço dado, apesar de serem deusas antitéticas²; ou pelo próprio posicionamento dos deuses entre si.

O modo pelo qual os Deuses são imediatamente identificáveis é através dos atributos de que são acompanhados e da forma como são representados. O *petasos* e as botas de **Hermes (E24)**, a tocha de **Deméter (E26)**, o trono de **Zeus (E30)**, a égide serpentiforme que se encontra no colo de **Atena (E36)** e a muleta que **Hefesto (E37)** mantém debaixo do braço são alguns dos exemplos. Dois furos na cabeça de um jovem são uma possível prova da grinalda de **Apolo (E39)**.

A própria gesticulação das figuras providencia meios suplementares de associação. A *ανακάλυψης*, ou desvelar, de **Hera (E29)**, a noiva perpétua³, ou a pose inquieta, a segurar o joelho, de **Ares (E27)**. A posição de algumas figuras é também reveladora. O rapaz, Eros (E42), senta-se no colo da sua mãe, **Afrodite (E41)**; e o casal de jovens, sentados lado a lado, é constituído pelos irmãos inseparáveis, Apolo (E39) e **Ártemis (E40)**.

Das catorze figuras representadas permanecem por identificar dois homens sentados (E25 e E38) e uma mulher de pé (E28⁴) (que permanece sem associação). Assim, por via indirecta e apesar de os Doze não estarem estabelecidos como tal em meados do século V a.C., um dos deuses cujo culto era proeminente seria **Posídon**, pelo que o homem de barbas (**E38**) que conversa com Apolo é comumente identificado com o velho deus marítimo. J. Neils aponta para o facto de a sua mão esquerda poder segurar um tridente⁵.

Resta apenas um por identificar (E25). Não sabemos, devido aos danos sofridos na cabeça, se teria ou não barbas, mas por processo de eliminação, pensa-se que seja

¹ Sobre as representações dos Doze vide BERGER-DOER, Gratia, “Dodekatheoi”, *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae (LIMC)*, Artemis, Zürich, vol. 3, 1986, pp. 646-658. Os doze deuses consistem em seis homens e seis mulheres, no friso, Dioniso substitui Héstia. Vide também GEORGOUDI, Stella, “Les Douze Dieux des Grecs: Variations sur un thème”, GEORGOUDI, Stella et VERNANT, Jean-Pierre, *Mythes grecs au figure de l'antiquité au baroque*, Gallimard, Paris, 1996, pp. 43-80.

² Afirmamos isto, apesar de termos conhecimento do episódio da *Ilíada*, no qual Ártemis e Afrodite são derrotadas, de forma idêntica, por Hera e Atena, respectivamente. Ambas se lamentam, em seguida, junto dos seus progenitores (Afrodite com Dione, 5.370-415, e Ártemis com Zeus, 21.505-514). Percebemos, assim, que as deusas podem encaixar em papéis e situações similares. Compare-se *Il.*, 21.423-426 com 21.489-496.

³ Sobre este gesto ser associado às noivas vide OAKLEY, John et SINOS, Rebecca, *The Wedding in Ancient Athens*, University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin, 1993, p. 30

⁴ As hipóteses geralmente apontadas são: Nike, Hebe ou Iris.

⁵ NEILS, *Op. Cit.*, 1999, p. 8.

Dioniso, apesar de M. Robertson sugerir Héracles¹. Contudo, parecem existir mais evidências que se trata de Dioniso: a sua inclinação corporal (o único que toma esta posição, à excepção de Afrodite), a almofada em que se reclina e a proximidade que demonstra ter com Hermes (talvez por ser seu meio-irmão, e pelo apoio que este lhe deu ao colocar o filho de Dioniso sob protecção das Ninfas). Outro factor relevante é o cruzamento das pernas entre ele e Deméter (E25 e E26), sendo que são dois deuses ligados ao contexto agrário².



Ilustração 2 - Pártenon, friso Este, placa IV, 24-27. Imagem retirada de <http://repository.parthenonfrieze.gr/frieze/handle/10442/evi> [07-02-2018]. As figuras sentadas, da esquerda para a direita, são: Hermes, talvez Dioniso, Deméter e Ares.

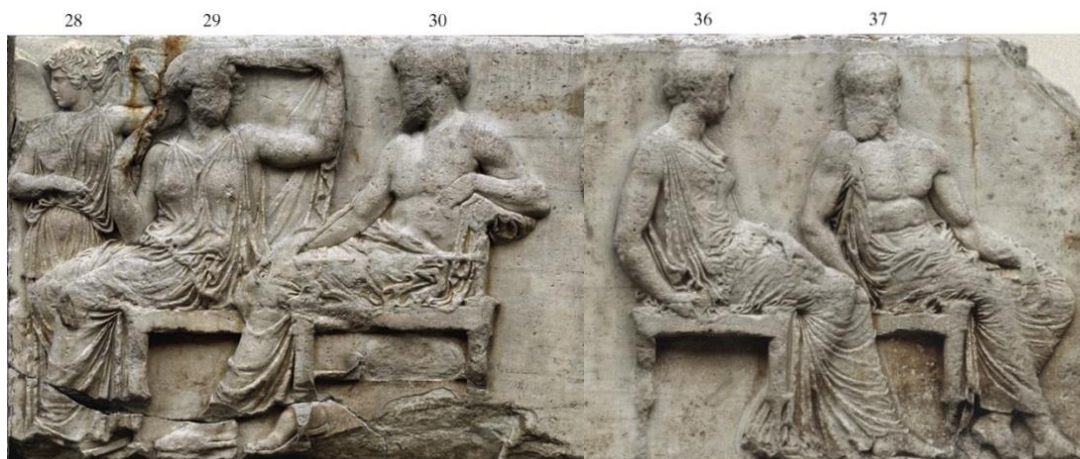


Ilustração 3 - Pártenon, friso Este, placa V, 28-30 e 36-37. Imagem retirada de <http://repository.parthenonfrieze.gr/frieze/handle/10442/evi> [07-02-2018]. As figuras sentadas são, da esquerda para a direita: Hera, Zeus, Atena e Hefesto.

¹ O autor baseia-se na postura imponente da figura. Cf. ROBERTSON, Martin, "Two Question-marks on the Parthenon", KOPCKE, Günter et MOORE, Mary (ed.), *Studies in Classical Art and Archeology: A Tribute to Peter Heinrich von Blackenhagen*, J.J. Augustin, Locust Valley, NY, 1979, pp. 75-78.

² Sobre a relação de Dioniso e Ártemis vide HARRISON, Evelyn, "The Web of History: A Conservative Reading of the Parthenon Frieze", NEILS, Jenifer (ed.), *Worshipping Athena: Panathenaia and Parthenon*, University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin, 1996, p. 206.



Ilustração 4 - Pártenon, friso Este, placa VI, 38-42. Imagem retirada de <http://repository.parthenonfrieze.gr/frieze/handle/10442/evi> [07-02-2018]. As entidades divinas são, mais uma vez da esquerda para a direita: Posídon, Apolo, Ártemis, Afrodite e Eros.

Estes, contudo, não são, verdadeiramente, os Doze Deuses. Ou, dito de forma mais correcta, não são os únicos Doze Deuses possíveis. O elenco de olímpicos varia conforme o local e o tempo, característica aliás inerente à própria religião grega.

Um dos mais célebres locais de culto seria a ágora de Atenas, onde Pisístrato mandou erigir um altar dedicado aos Doze¹. Olímpia seria outro dos espaços em que o culto dos Doze mais vingou, o que se pode provar devido ao referido no *Hino Homérico a Hermes*² e à *Décima Ode Olímpica* de Píndaro³. Mais sítios de veneração ao Δωδεκάθεον seriam Delos, a Calcedónia, Magnésia de Meandro e Leôncio⁴.

Outra prova da existência desta “corporação” divina é a interjeição “Pelos Doze!”⁵. Weinrich aponta para a hipótese de o número doze se relacionar com a fundação da Δωδεκάπολις jónica, por volta do séc. VII a.C., *i.e.*, as doze cidades jónicas que se estendiam ao longo da costa ocidental da Ásia Menor⁶, afirmando que os Doze se uniram “na Jónia a uma data tardia”⁷. Já Eudoxo de Cnido⁸, discípulo de Platão, terá atribuído

¹ Existem menções a este espaço em: THUC., 6.54 e segs; e em HDT., 2.7 e 6.108.

² Vide *Hom. Hymn. Herm.*, 128-129.

³ Vide PIND., *Ol.*, 10.49 sq., em que se refere que o culto foi fundado por Héracles, existindo seis altares, cada um deles dedicado a um par de deuses; vide ainda PIND., *Ol.*, 5.5.

⁴ Cf. RUTHERFORD, Ian, “Canonizing the Pantheon: the Dodekathēon in Greek Religion and its Origins”, BREMMER, *Op. Cit.*, 2008, p. 45.

⁵ Vários exemplos poderão ser dados. Deixamos aqui alguns: AR., *Eq.*, 235: οὔτοι μὰ τοὺς δώδεκα θεοὺς χαίρησεν; THUC., 6.54.

⁶ Vide HDT, 1.142.

⁷ Cf. WEINREICH, O., “Zwölfgötter”, ROSCHER, *Op. Cit.*, 1890-1897, n. 6, pp. 838-841. Vide também WILAMOWITZ, U., *Der Glauben der Hellenen*, Weidmannsche Buchhandlung, Berlim, 1931, vol. I, p. 329.

⁸ Sobre os fragmentos que nos chegaram vide LASSERRE, F., *Die Fragmente des Eudoxos von Knidos*, de Gruyter, Berlim, 1966. Platão também parece fazer esta ligação, possivelmente, tendo ido buscar a ideia a Eudoxo, cf. PL., *Phdr.*, 246e sq..

um deus a cada um dos dozes signos do zodíaco¹. Aqui os deuses seriam: Zeus, Hera, Posídon, Deméter, Apolo, Ártemis, Ares, Afrodite, Hermes, Atena, Hefesto e Héstia. Esta é mais uma lista entendida como canónica, para o mundo clássico.

No séc. V, tal como vimos, poder-se-ia observar, perto do altar de Pisístrato, uma representação dos doze deuses, presente no friso Este do Pártenon². Os deuses são os mesmos que Eudoxo lista, com uma excepção. Héstia é aí substituída por Dioniso, um deus que, como analisaremos, não é nem original nem irrefutavelmente aceite neste grupo. A sua inclusão explica-se devido à proximidade do teatro a si dedicado, e por ser uma altura em que o drama ático era admirado³. No respeitante a Héstia, neste contexto, a deusa podia perfeitamente ser incluída; mas, do mesmo modo, não fazer parte do grupo não seria estranho, pois tal como Platão nos diz: “[...] Segue-se o exército dos deuses e divindades, distribuídos em onze partes, visto que Héstia permanece na habitação dos deuses sozinha”⁴.

Em Olímpia, entre 470 e 400 a.C.⁵, Deméter, Héstia e Hefesto eram retirados do elenco. Por sua vez, a inclusão dos deuses que se seguem só poderia ser justificada pela importância dos cultos locais⁶. Assim, estes três deuses são ali substituídos por dois titãs – Crono e Reia – e pelo deus-rio Alfeu. Este aspecto comprova a flexibilidade do cânone mantendo-se sempre e apenas o número “12”⁷.

Em seguida, destacaremos três autores antigos que tentaram expor e explicar a lista dos Doze. Herodoto de Heracleia, no século IV a.C., fazia o seu próprio catálogo mantendo Zeus, Posídon, Hera, Hermes, Apolo e Ártemis, e acrescentando a estes as Graças, Dioniso, Alfeu, Crono e Reia. Herodoto inclui, portanto, divindades que claramente não são olímpicas⁸. Platão, entre os séculos V e IV a.C., associou os Doze

¹ A astrologia helenística é uma tradição estrangeira que foi desenvolvida e praticada no período helenístico ao longo do Mediterrâneo, com especial destaque para o Egipto Ptolemaico (apesar de ter origem na civilização da Babilónia, c. II milénio a.C., tendo-se espalhado para o oriente e ocidente, e miscigenado com as tradições regionais). Vide PINGREE, David, *From astral omens to astrology: from Babylon to Bīnāker*, Instituto italiano per l'Africa et l'Oriente (Serie orientale Roma), [s.l.], 1997, p. 26 sq.

² Vide KNELL, H., *Antaios*, 1968-1969, 10/38-54.

³ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 111.

⁴ PL., *Phdr.*, 247a (Trad. José Ribeiro Ferreira). Apesar do que dissemos, não podemos esquecer que Héstia é a deusa do lar, pelo que esta sua posição não é de todo anormal. O que Platão faz é, ao mesmo tempo, incluir e excluir a deusa do grupo dos Doze. No *Hymn. Hom. Ven.*, 30, Héstia aparece imóvel, no centro do mundo.

⁵ Data providenciada por Wilamowitz a partir de dados retirados das obras de Píndaro e Heródoto. Cf. WILAMOWITZ, *Op. Cit.*, 1931, p. 329.

⁶ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 111-112

⁷ Vide “Doze”, CHEVALIER, et GHEERBRANT, *Op. Cit.*, 1982, p. 272.

⁸ Vide DOWDEN, Ken, “Olympian Gods, Olympian Pantheon”, OGDEN, Daniel (ed.), *A Companion to Greek Religion*, John Wiley & Sons, Oxford, 2010., p. 43. RUTHERFORD, Ian, “Canonizing the Pantheon:

Deuses aos doze meses do ano, incluindo entre eles Plutão, pois propunha-se que o último mês fosse dedicado a esse deus e aos espíritos dos mortos. O filósofo também afirma que os deuses do submundo devem-se manter separados dos celestes¹. Isto sugere que a inclusão de Hades ou Plutão foi ideia do discípulo de Sócrates. Platão defende essa ideia afirmando que o deus da morte não deve ser encarado com repugnância, mas venerado como “um benfeitor da humanidade”, visto que a união da alma com o corpo é melhor que a sua separação². Quinto Énio, por sua vez, e algures entre 239 e 169 a.C., afirma que os deuses são seis homens e seis mulheres, entre os quais Vesta deve ser incluída, pois o seu papel era crucial na sociedade romana³. Esta deusa é essencial para perceber o que distingue as duas culturas, visto que em Roma (sob o nome de Vesta) o seu papel era central, mas na Grécia (aí denominada Héstia) a sua visibilidade não era tão acentuada.

Apesar de a maioria dos deuses se manter, em outros catálogos, alguns deles são retirados, nunca se alterando o número Doze⁴. Hades é raras vezes incluído na lista canónica dos Doze porque, apesar de ser um dos irmãos do deus-chefe, o seu reino é afastado, quase um contraposto, do Olimpo⁵. Deméter e Héstia costumam estar entre as entidades incluídas, mas também entre as retiradas. Deméter ou Ceres é a mais comumente incluída no cânone. Isto acontece porque é uma divindade essencial nas preces relacionadas com a agricultura. Ares ou Marte era desprezado pelos restantes olímpicos, pois representa o fim ou a interrupção da paz. Apesar disso, ele é crucial nos momentos de guerra, que não foram poucos ao longo da História. Perséfone e Hércules são incluídos raras vezes, porque mesmo que tenham sido cultuados de forma alargada e intensa, a sua importância ou poder não serão comparáveis aos dos outros deuses. Dioniso ou Baco também é um membro considerado, sobretudo em períodos mais tardios. Alguns dos factores que vão contra a sua inclusão são a frivolidade que lhe é associada e por ter uma mãe mortal, para não mencionar o facto de Dioniso poder ser visto como um deus “estrangeiro”.

Quais são então os Doze deuses?

the Dodekathemon in Greek Religion and its Origins", BREMMER *et* ERSKINE, *Op. Cit.*, 2013, p. 47; LONG, Charlotte, *The Twelve Gods of Greece and Rome*, Brill, New York, 1987, pp. 58–59 e 154.

¹ Cf. PL., *Leg.*, 828 c-d.

² Cf. *Id.*, *Ibid.* (Traduzido do inglês, a tradução anglo-saxónica é de R. G. Bury).

³ Cf. LIEBER, Francis, "Greek mythology", *Encyclopedia Americana*, 1993, [s.l.], 13/431.

⁴ Vide Doze”, CHEVALIER, *et* GHEERBRANT, *Op. Cit.*, 1982, p. 272; em que se alude ao porquê da permanência do número “12”, um valor entendido como sagrado já em urbes antecedentes, mas não muito distantes, das gregas.

⁵ Vide HANSEN, William, *Classical Mythology: A Guide to the Mythical World of the Greeks and Romans*, Oxford University Press, Oxford, 2005, p. 250. Vide também MORFORD, Mark *et* LENARDON, Robert J., *Classical Mythology*, Oxford University Press, New York, Oxford, 2007, p. 113.

A resposta correcta será: todos os que fizeram parte do grupo, neste ou naquele culto, durante este ou aquele período. Ou seja, todas as divindades elegíveis e mencionadas acima. Mas fazendo o processo contrário talvez consigamos chegar a uma resposta mais circunscrita. Ou seja: ao invés de tentarmos perceber quem não faz parte, há que perceber antes quem aparentemente não pode deixar de fazer parte.

Assim, desde a Antiguidade aos dias de hoje, quais são os Doze Deuses de inclusão inevitável?

Existe uma autoridade que nos pode trazer alguma ordem, pois «[...] ser grego significava ter formação, e o fundamento de toda essa formação era “Homero”»¹. A primeira questão que podemos fazer para a Antiguidade será então: que deuses são essenciais nos Poemas Homéricos?

Propomos de seguida uma lista de deuses organizada pela importância que aparentam ter na economia dos Poemas Homéricos. Esta lista será acompanhada daquelas que parecem ser as principais razões da posição que os Poemas Homéricos outorgam a estas figuras: 1.º Zeus, porque é líder, celeste, patriarca e aqueu. 2.º Apolo, apesar de muito provavelmente não ser de origem helénica², pois o culto que os Jónios lhe prestam em Delos faz com que ele permaneça como um deus poderosíssimo. 3.º Atena, por também lhe ser prestado um culto essencial, sendo a sua figura associada aos ritos de uma das cidades mais importantes da Grécia. A estes três deuses seguem-se, em 4.º, Posídon, deus marítimo, pelo que venerado pelos povos que viviam perto do mar, como os Atenienses ou os Jónios. Apesar de ter centros culturais relevantes, também é verdade que em muitas narrativas de conquista de cidade, Posídon parece existir apenas para ser derrotado, o que é um possível indício de que recebe traços de uma figura anterior, muito poderosa, mas que perdeu agora alguma da sua centralidade³. 5.º Hera, que terá substituído Dione no papel de mulher de Zeus⁴. A narrativa é a do rei que se casou com a rainha do espaço conquistado, razão provável para que a deusa-rainha seja retratada, na *Iliada*, como uma mulher ciumenta e vingativa, o que pode ser a sugestão metafórica de

¹ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 245.

² Alguns investigadores supõem que este era um deus do próximo ou médio oriente que foi helenizado. Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 27. Para mais informações referentes a este assunto, vide capítulo sobre a análise mitológica de Apolo.

³ Posídon é derrotado por Atena; em Naxos por Dioniso; em Egina por Zeus; em Argos por Hera; em Acrocorinto por Hélio. Contudo, permanece no Istmo.

⁴ Os nomes de Zeus e Dione não são de todo díspares. Zeus seria conhecido em grego por Διός, e Dione por Διώνη, o que Nuno Simões Rodrigues afirma significar algo como “a Senhora Zeus”, Cf. RODRIGUES, Nuno Simões, “Afrodite foi à guerra. As mulheres e a Guerra segundo a *Iliada*”, SANTOS, António Ramos dos et VARANDAS, José (ed.), *A Guerra na Antiguidade*, Caleidoscópio, CH-FLUL, Lisboa, 2006, p. 105.

uma tribo ou etnia que não seria respeitada¹. E, 6.º, Hermes, guia dos mortos, ψυχοπομπός, o arauto divino entre os dois mundos. Isto explica a sua enorme importância, mas também o porquê de este deus ser ligeiramente menos considerado, menos poderoso, menos cultuado. Hermes é um deus liminar, antigo, que representa precisamente o lugar de passagem de um estado, ou um espaço, para outro.

Estas seis divindades são cruciais, talvez as mais relevantes, no que respeita a este estudo. Apesar disso, formam apenas metade da lista canónica. Ártemis, por sua vez, já não é uma das deusas de importância primordial (não pode ser equiparável a Hera ou Zeus). Contudo, se tivéssemos de nomear um 7.º lugar, dá-lo-íamos à irmã gémea de Apolo, associada à caça, aos animais selvagens, à virgindade e à natalidade². Ártemis era, sem dúvida, uma das deusas mais veneradas, contudo, parece-nos que ocupa um lugar secundário em relação às outras seis divindades.

Uma ideia que parece permear os Poemas Homéricos é a de que estes textos estavam, pelo menos inicialmente, inseridos num contexto aristocrático e não camponês. Um espaço guerreiro e senhorial, mas ao mesmo tempo, tendo menos influência prática a nível de impacte religioso. M. Chadwick³ faz uma excelente comparação entre estes deuses e as divindades das *Eddas*; ou seja, entre Odin e o panteão de deuses que lidera em Asgard. Este grupo divino preenche um grande salão, sendo assim mais um exemplo de uma comunidade organizada como um *comitatus*. Tudo isto implica que esses começaram por ser os deuses dos reis.

Assim, somos capazes de perceber que os deuses dos Gregos são personagens complexas, tendo influências maioritariamente nórdicas e mediterrâneas, que não sendo as únicas são as mais relevantes. Antes da História da Grécia ter sequer início, antes mesmo de os Gregos existirem, um conjunto de povos invasores vindos do Norte, ou de Este, distribuíram-se e implantaram-se na Península Balcânica. A data destas invasões não é precisa, mas terá acontecido algures pelo II milénio a.C., tendo sido os Dórios os últimos a chegar, por volta de 1100 a.C.⁴. Quando o período das migrações e conquistas terminou, as diferentes culturas continuaram a contribuir para as diversas formações civilizacionais, fosse por meio de conflito ou reconciliação.

¹ Vide MURRAY, *Op. Cit.*, 1976 (ed. original de 1925), pp. 77-79.

² Vide HAMMOND, N.G.L., et SCULLARD, H.H. (ed.), *The Oxford Classical Dictionary*, Clarendon Press, Oxford, 1970, p. 126.

³ Vide CHADWICK, *Op. Cit.*, 1912, cap. 18.

⁴ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 28 e 29.

O processo de definição do corpo de deuses gregos pode ser dividido em três etapas principais: uma expurgação moral dos ritos antigos, uma tentativa de organizar o caos anterior, e uma forma de adaptação a novas necessidades sociais. Este período começou por se afastar do culto do homem-deus, que regressou depois do mundo helenístico se desestruturar. É verdade que as formas dos deuses são antropomórficas, mas eles não são homens. De igual modo, o Homem é semelhante apenas a si mesmo, ele encontra-se sob um mesmo corpo de leis e encontra o seu fim, sem excepção, com a morte. Na altura em que os deuses ganhavam primazia, o Homem, na perspectiva que tinha de si mesmo, mantinha um lugar importante, mas que já não era capital.

Uma constante neste panteão é a presença de deuses que podem ser descritos como “uma forma com muitos nomes”¹. Cada tribo ou cada pequena comunidade tinha o seu conjunto de deuses especiais. Com a organização do panteão, estas divindades fundiram-se. O objectivo talvez tenha sido o de criar um pequeno grupo claramente distinto entre si. Contudo, na Grécia, isso era uma tarefa árdua, muito devido ao carácter politeísta que se verificava no território. O que se sucedeu foi, em jeito exemplificativo, a divisão das principais representações das divindades femininas, ou κόραι, em quatro ou cinco grupos nucleares. As κόραι de Chipre, Corinto, Citera, Érice, entre outros lugares, foram agregadas na figura única de Afrodite. Já o território que influenciou Ártemis foi mais abrangente incluindo Delos e Bráuron, várias partes da Arcádia e de Esparta, e até mesmo a κόρη de Éfeso, associada à fertilidade. O mesmo acontece com os κούροι, que geraram figuras como Apolo, Ares, Hermes e Dioniso.

As figuras do κοῦρος e da κόρη eram simples, sem profundidade, história ou personalidade. A imaginação grega precisou de transformá-los em personagens, em “pessoas reais”. Estas personagens passaram de deuses puramente funcionais a pessoas imortais facilmente identificáveis. É com este enquadramento que os deuses se foram definindo e deixando as fronteiras de seres tão ténues. O testemunho que nos chegou em que esta organização categorizadora está mais presente é a obra de Hesíodo. Na *Teogonia*, o poeta tenta dar um pano de fundo e uma hierarquia aos deuses, nesta matéria é um dos documentos históricos mais relevantes. O *Catálogo das Mulheres* ou *Eoiai*, apenas preservado em pouquíssimos fragmentos, tentava canonizar todo o crisol de misturas que eram as lendas e tradições, através das quais as famílias reais do centro da Grécia legitimavam a sua descendência. A qualidade literária dos poetas hesiódicos é claramente

¹ Cf. MURRAY, *Op. Cit.*, 1976, p. 84.

mais fraca do que a dos poetas homéricos, todavia, o sistema através do qual os deuses se organizam, torna-se mais explícito e delineado.

A religião grega inicial terá sido tribal, servindo pequenos grupos de pessoas que se conheciam e partilhavam hábitos e costumes. Com o passar do tempo, e com o desenvolvimento de grandes centros de poder no Egeu, como Cnossos e Micenas¹, as tribos não conseguiram permanecer inalteradas, muito menos depois das migrações e de transformações sociopolíticas como o aparecimento da muralha e da πόλις². O espírito tribal permaneceu, mas a organização já não podia ser a mesma (o que pode explicar, pelo menos em parte, a importância dada à tradição, o que os Romanos vieram a chamar de *mos maiorum*). O período pré-homérico poderá ter sido religiosamente conflituoso. Contudo e apesar de não serem deuses tribais, os deuses olímpicos estavam prontos para serem πολιούχος, *i.e.*, patronos de cidades.

O Δωδεκάθεον pode ter sido mais cultuado neste ou naquele τέμενος, mas os deuses olímpicos eram demasiadamente diferentes para apenas uma cidade poder considerá-los a todos como patronos. Eles eram entidades com significâncias universais, pelo que encabeçaram a protecção de algumas cidades específicas, mas também se reuniram entre diferentes espaços urbanos. Os deuses eram adorados e mantidos nas cidades-estado, repletas de miscigenações divinas. Apolo Pítio podia ter um lugar na acrópole ateniense, sem afectar minimamente o culto à deusa “padroeira”. Isto pode ser parte do que explica a divisão política entre as diferentes cidades-estado gregas, mas também permite compreender as características que as podem unir.

A nova religião do território grego relacionava-se mais com a *polis*, era mais permissora de progresso, da ideia grega de σωφροσύνη (ideal de excelência de carácter e solidez da mente). Alguma pacificação no discurso religioso foi alcançada com a acepção do que G. Murray chama de uma “religião helénica unida”³ contra qualquer intromissão de novos cultos estrangeiros. Mas, apesar de conter alguma pertinência, a noção deste autor não é absolutamente correcta. A História não funciona assim. Para esta ciência não existem fronteiras. As pessoas movem-se e, com elas, as suas formas de ser e estar.

W. K. C. Guthrie fala em dois tipos de religião essenciais entre os Gregos clássicos: os cultos aos olímpicos homéricos e os cultos de tipo mistérico. Um bom exemplo deste último, são os mistérios de Elêusis, nos quais se pode comprovar que o culto a Deméter

¹ Vide EVANS, A., “The Minoan and Mycenaean Element in Hellenic Life”, *J.H.S.*, 32/277-297.

² Vide MURRAY, *Op. Cit.*, 1976, p. 88.

³ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 95.

era de enorme relevância entre os Gregos. Ela era a Mãe da vida, responsável pela fertilidade das plantas, animais e homens; era uma das deusas mais antigas, com cultos no Mediterrâneo oriental ¹ e um bom modelo de uma adoração com elementos orgiásticos, como expressões xamânicas, música ressonante e danças frenéticas² (similares aos dos cultos de Reia e Cíbele)³. Isto explica que tenham persistido dois tipos de adoração no território grego, uma mais prática e outra mais mística. Neste segundo grupo, poder-se-ia ainda mencionar os cultos dionisíacos.

Segundo um dos mitos dionisíacos, Baco⁴ chegou à Grécia, vindo da Trácia, como um intruso estrangeiro e já em períodos que se seguiram ao homérico (depois do séc. VII, portanto)⁵. Assim sendo, o deus foi recebido com alguma hostilidade. Esta era também uma religião orgiástica, que envolvia a posse do corpo humano por uma entidade sobrenatural. O adorador sentir-se-ia fora de si mesmo e exaltado ao plano do divino.

O fenómeno encoberto e orgiástico na religião Grega, ligado à fertilidade e preocupado com a alma, como possível ligação com o sobre-humano, associou-se à vida ritualística dos habitantes pré-aqueus da Grécia (o que não significa necessariamente que fossem autóctones). Assim, as tradições mais antigas e as mais recentes existiam simultaneamente, o que podia suscitar algum conflito. Estes costumes religiosos podiam mesmo ser associados a diferentes estratos populacionais. A religião dos governantes diverge das franjas mais modestas da sociedade grega. Por outro lado, não seria estranho existir, no lugar do conflito, reconciliação. Este último caso poderia dar lugar a uma fusão.

De igual modo antecedentes são os tronos que podiam ser encontrados no topo de montanhas, homenageando os deuses que aí poderiam deambular. Este é o mesmo espaço em que Zeus se encontra. Tal é sugerido pelo facto de esta entidade, já em períodos anteriores ao surgimento do panteão grego, se relacionar com o ajuntamento de nuvens,

¹ Vide MYRES, John, *European Civilization*, Eyre, Oxford, 1935, pp. 150 e 241.

² Para mais informações sobre o culto mistérico de Deméter, vide BURKERT, Walter, *Ancient Mystery Cults*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London, 1987, pp. 77-89; sobre a experiência deste tipo de culto vide pp. 89-117.

³ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 31.

⁴ Outro nome para Dioniso.

⁵ Esta questão é, apesar do afirmado, muito mais complexa pois não existe apenas uma hipótese para as origens desta divindade. No capítulo dedicado ao deus em questão, desenvolveremos o assunto de forma mais abrangente. Contudo, deixamos a indicação de um estudo que permite iniciar a análise do tema, vide BERNABÉ, Alberto, "Dionysos in the Mycenaean World", BERNABÉ, Alberto, JÁUREGUI, Miguel, CRISTÓBAL, Ana, HERNÁNDEZ, Raquel (ed.), *Redefining Dionysos*, De Gruyter, Berlin e Boston, 2013, pp. 23-38.

com a chuva e com os trovões¹. Também os ritos orgiásticos, como os de Dioniso ou da Grande Mãe, parecem ser mais antigos do que a religião olímpica de Homero.

Qual o tipo de culto mais evoluído? A resposta a esta pergunta poderá depender do nosso ponto de vista. Será uma pessoa que constrói um trono para o seu deus, e se vai embora, pedindo apenas para o ver com o olhar da imaginação, mais religiosamente evoluída? Ou isto aplica-se mais àquele que requiere a existência de uma imagem esculpida pela mão de um Fídias? Estas são questões, provavelmente, sem resposta. O que podemos afirmar é o facto de a religião homérica não garantir a possibilidade de desenvolvimento espiritual e colocar em causa a própria piedade pessoal, lacunas, que as formas antecedentes de culto, como o misticismo, preenchiam.

As histórias de povos guerreiros e de deuses conquistadores trazem também à mente a ideia de que um invasor não tem raízes naquele lugar. O contraste não é entre os desenvolvidos e os primitivos, mas antes entre os que se preocupavam com a manutenção da fertilidade e os que investiam em batalhas, conquistas e domínios. Ou seja, entre categorias sociais distintas. Mais se acrescenta que nenhum destes tipos de ritual existia imperturbavelmente puro.

Tudo isto dá a entender que a catalogação dos deuses é essencial para esta reflexão crítica e síntese de questões fundamentais da religião dos Gregos. Conquanto, não podemos esquecer que estes deuses nunca foram pessoas reais com carácter ou personalidade. Não podemos esquecer que, ao aproximarmo-nos do que eram nas suas origens, também nos estamos a afastar do que estas divindades eram em Ésquilo ou Sófocles. Não nos podemos esquecer de que elas são um conjunto contínuo de agregações que se formam num conceito em alteração constante, ou assim percebido, nas mentes de adoradores cultural e temporalmente diversos.

Apesar de tudo isto, também nos temos de lembrar que a religião grega conseguiu preservar tradições anteriores pois, mesmo modificando-as, permanecia um enorme respeito e abertura às diferentes tradições e espaços religiosos. Na *Argonáutica*, por exemplo, Jasão ao chegar a uma terra forasteira faz oferendas aos deuses da localidade, os chamados τοῖς ἐγχωρίοις θεοῖς². Temos de nos lembrar que, seja qual for a lista mais correcta, cada uma das entidades divinas gregas representa o que era de mais comum na ideologia helénica, fosse ao nível religioso, ao nível político ou ao nível social. Temos de

¹ Sobre estes tronos dedicados a deuses celestes, deuses que residiam no topo das montanhas, agregadores de nuvens, enfim, os que faziam chover e trovejar, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 33-34.

² Vide AP. RHOD., 2.1271 sq., AESCH., *Suppl.* 520 sq., vide ainda NILSSON, M. P., *The Minoan-Mycenaean Religion and Its Survival in Greek Religion*, Biblo and Tannen, [s.l.], 1950, p. 2, n. 2.

nos lembrar da música de Apolo, da sabedoria de Atena, do espírito guerreiro de Ares, da beleza física de Afrodite, de um Posídon protector dos navegantes e da Deméter da vida agrícola, de Héstia vigilante da santidade da vida familiar e do coração comum da cidade. Temos de nos recordar de todos eles e não esquecer que esta ideia de Doze terá surgido também do trabalho consciente de sacerdotes ou legisladores arcaicos. Isto é, eles dizem mais respeito à vida oficial e corporativa de uma cidade do que às necessidades religiosas de um indivíduo.

O nome e o mito têm maior facilidade de transmissão porque não precisam de se agregar a um espaço ou a um tempo. Estas são limitações do ritual. Quando lidamos com linguagem terminológica, narrativa e, especialmente, visual, deixa de haver barreiras. As imagens ultrapassam qualquer impedimento ideológico ou linguístico. Os ritos e os mitos são caracterizados por elementos que acabam por se desagregar uns dos outros, apesar de também se poderem voltar a harmonizar. É deste modo que cultos similares se miscigenam, que duas entidades se podem sincretizar, e que podemos ter várias narrativas ou tradições associadas a mais do que uma figura. Alguns exemplos destas ligações podem ser encontrados nos festivais do fogo¹, dedicados a Ártemis, mas também a Deméter, Hércules e Ísis; ou nos sacrifícios de bois, realizados em honra de Zeus e de Dioniso². Nomes dissemelhantes podem servir ao mesmo deus: Apolo e Péan, Ares e Eníalio; ou podem ser emparelhados propositadamente como Apolo e Hélios. Uma figura local pode associar-se ao deus mais célebre (Posídon Erecteu, Atena Álea, Artémis Órtia). Muitos outros exemplos podiam ser fornecidos.

O próprio modelo das artes visuais é a poesia épica. O que se vai formar é uma norma de particularidades iconográficas, um código ou uma gramática imagética, através dos quais se podem identificar os deuses. O arco é associado a Ártemis e a Apolo. Este último também pode tocar a lira. Hera segura um cetro. Atenas usa toda a sua indumentária militar: a égide, o elmo, o escudo e a lança. Hermes tem o caduceu nas mãos e calça sandálias aladas. Outra forma de identificar um deus é pelo animal que o segue. O veado ou a corça acompanham Apolo e Ártemis³, a águia acompanha Zeus; a coruja

¹ Vide PAUS., 7, 18, 11-3. Cf. NILSSON, M.P., *Griechische Feste von religiöser Bedeutung mit Ausschluss der attischen*, [s.n.], Berlim, 1906, pp. 218-221. Vide ainda MEULI, K., “Griechische Opferbraueuche”, *Phyllobolia Festschrift P. Von der Muehll*, [s.n.], Basileia, 1946, pp. 209 sq.

² Vide BURKERT, W., *Homo Necans, Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen*, [s.n.], Berlim, 1972, p. 156, 138 sq.

³ Um exemplo pode ser encontrado em: Ártemis 56, LIMC, Mosaico de pavimento atribuído à oficina romano-africana, início do séc. III a.C. a fim do séc. II a.C., Dunbabin, *MosNAfr* (1978) 46, 67, 259 n° 21 (a i), pl. 10. 20.

Atena; o peixe Posídon. Existem também animais que são identificados com vários deuses. O touro pode ligar-se a Zeus, Posídon e Dioniso; e o carneiro ou cabrito a Hermes, Dioniso e Afrodite¹. As associações estendem-se ao mundo da flora. O loureiro pertence a Apolo; a oliveira a Atena; os cereais e a papoila a Deméter; a videira e a hera a Dioniso; e a murta-comum a Afrodite.



Ilustração 5 – À esquerda, relevo de Afrodite com cabrito, Ashmolean Museum Aus Gela – Gardner, P. *Mélanges G. Perrot* (1903), 121-124 Taf. 2. À direita, *Pelike* de Afrodite com coroa de murta, Ashmolean Museum, G 269 (V 550). Grupo de Oxford G 269, c. 620 a.C.



Ilustração 6 – À esquerda, ânfora com Apolo próximo de um cervo, London, Brit. Mus. B 215, c. 50 a.C.. Ao centro, vaso com estátua de Apolo a segurar ramo de loureiro, Palermo, Mus. Naz. 1018. À direita, Cílice ático de figuras-vermelhas com representação de Apolo a correr com arco e flecha, Museum of Fine Arts, Boston, c. 480-470 a.C.

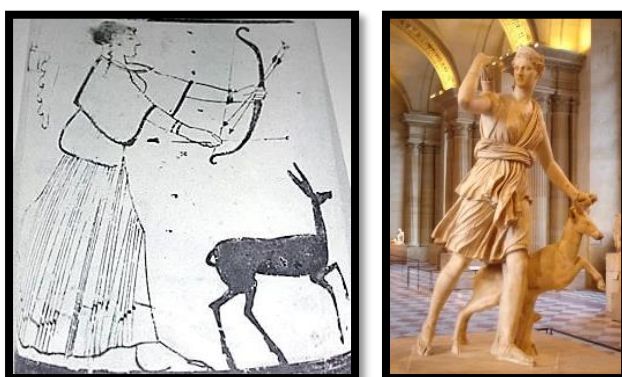


Ilustração 7 – Ártemis com uma corça perto de si. À esquerda, *Lekythos* com fundo branco. Genève, coll. priv. – Galerie Marie Laforet, vente publique, Genève, n° 15. À direita, estátua em mármore conhecida como “Diana de Versalhes”, Museu do Louvre, MR 152, cópia romana (c. II séc. a.C.) de um original grego de Leôcares (c. 325 a.C.).

¹ Sobre totemismo vide LEACH, Edmund (ed), *The Structural Myth and Totemism*, Routledge, London e New York, 2004 (1ª ed. 1967), parte II, mas em especial, pp. 119-141.



Ilustração 8 - À esquerda, *pelike* ática que representa Atena com ramo de oliveira, Paris, Louvre G 233. À direita, placa de terracota de Atena com uma coruja sobre a mão direita, Atenas, Mus. Acrop. 12992.



Ilustração 9 - À esquerda, ânfora que representa Dioniso com ramo de videira, Monaco, Antikenslg. 8732 (2344). pintor de Cleófrades. Ao centro, tetradracma que representa Dioniso com coroa de hera, AR, Naxos (Sicília), c. 420-403 a.C. À direita, ânfora ática com representação de Dioniso em cima de um touro, Wagner-Mus. HA 14 (L 194), de Vulci.



Ilustração 10 - À esquerda, moeda grega com representação de Deméter em pé a segurar papoilas e espigas, AE, Argo, Júlia Domna, c.193-217 d.C.. À direita, estátua de Hermes a carregar um carneiro no braço esquerdo, Paris, Louvre CA 626, grupo de figuras beócias, provenientes do mesmo molde, séc. V a.C.



Ilustração 11 - À esquerda, estátua de bronze em que Posídon segura o tridente e tem um peixe sobre a sua mão direita, München, Antikenslg. Slg. Loeb 15. Ao centro (com pormenor à direita), ânfora em que Posídon monta um touro,

segura um peixe, um ramo, e tem junto de si um tridente, Würzburg, Wagner-Mus.



Ilustração 12 – À esquerda, Zeus em cima de uma águia com as asas abertas e com garras a segurar um raio, Sardónica, New York, MMA 32.142.2. À direita, estátua romana de bronze de Júpiter Doliqueno em cima de um boi, a segurar uma lança e um raio, Wien, Kunsthist. Mus. M. I. CCID 291.

Sempre que pensamos os deuses, eles mudam, tal como uma palavra que se altera sempre que é pronunciada. Na Antiguidade, eles passaram por mentes e espaços pertencentes a contextos diferentes, com especial destaque para a Jónia e Atenas (devido à importância do pensamento filosófico, político e religioso dessas regiões para a cultura e história da Grécia Antiga). Mas ainda hoje a sua metamorfose é perpetuada. Os deuses não morreram e, ao não morrerem, as intervenções humanas nas suas figuras continuam a moldá-los, a defini-los. Eles não só foram, como ainda são, sonhos de artistas, ideais, alegorias, símbolos, enfim, componentes que vão além das suas figuras. Ao pertencerem ao mundo da arte escrita, manuseada, representada e interpretada, eles conseguiram continuar a percorrer a ponte entre o que se foi e o que se é. Ao longo da História, estas palavras foram verdadeiras e ainda hoje o são. É este o processo da metamorfose contínua dos deuses. Um processo que também os fez chegar à Sétima Arte.

3. O Panteão Grego no Cinema

Depois de termos olhado para o contexto grego da Antiguidade, será agora importante perceber quais os deuses que sobreviveram e receberam primazia no cinema. O intuito final da segunda parte deste capítulo será o de dar a perceber a razão por que optámos pelo corpo de deuses que ocuparão maioritariamente as páginas deste estudo.

A maioria dos filmes que mencionaremos, por ordem cronológica, não tenta representar os Doze Deuses em específico. O que parece suceder, nos diferentes processos de produção fílmica, é uma necessidade de representar elementos essenciais do panteão olímpico, em representar os deuses que ainda hoje causam impacto imagético. Temos de

admitir, no entanto, que a mitologia grega não é a que mais prevalece nas narrativas cinematográficas baseadas em algum tipo de herança clássica. Este espaço é, sobretudo, preenchido pelas narrativas bíblicas, cujas influências se podem encontrar na maioria dos filmes produzidos no mundo ocidental, o que pode parecer um exagero. Será, contudo, complicado encontrar uma obra que não mencione, mesmo que de forma passageira ou indirecta, as Escrituras Sagradas. Esta prevalência não diminui minimamente o valor e importância da mitologia em estudo. A influência de ambos os complexos narrativo-mitológicos é recíproca, ou seja, mistura-se. Apesar da intromissão cristã ser bastante mais visível.

O cinema é uma arte maioritariamente narrativa. Isto significa que, para funcionar, precisa de mundos credíveis, mundos que possam estabelecer uma ligação afectiva com o seu público. É necessário que a história de um filme se adeque emocional e tematicamente ao seu público-alvo. Devido ao facto de cada divindade grega ter os seus atributos e associações, não será difícil compreender a facilidade com que os cineastas recuperam esta parte do ADN divino para fazer alusões e incorporar o mundo clássico no contexto contemporâneo. Assim sendo, o fio condutor de muitos destes filmes encontra-se no âmago do que define os deuses, o que eles significam na percepção do homem moderno. Todo este processo pode levar a uma simplificação ou complexificação dos mitos. Indelével é o alargamento dos seus “alfabetos” narrativos e iconográficos.

3.1 *The Triumph of Venus* (1918) / *The Temple of Venus* (1923)

Começamos com o filme de 1918 (numa fase adiantada do cinema primitivo, portanto) denominado *The Triumph of Venus*. Esta obra, escrita e realizada por Edwin Bower Hesser, dá destaque a Afrodite (Betty Lee), aqui referida pelo seu nome romano, “Vénus” (aliás, tal como acontece com os restantes deuses).

Triumph of Venus foi produzido pela Victory Film. Na promoção do filme, Betty Lee é descrita como “a filha mais bela do sul [norte-americano]”, ideia que estava de acordo com a interpretação da deusa do amor. A menção a Afrodite não é apenas alegórica, visto que num dos cartazes promocionais do filme se poderia ler: “Um romance dos deuses e deusas da mitologia grega antiga”¹. Com isto, não chega a ser surpreendente a inclusão de muitos dos Doze, entre os quais Ártemis (Phyllis Beveridge), Hefesto (Percy Standing), Zeus (John Fedris), Ares (Karl Dane), Hera (Beatrice Armstrong), Hermes (A.

¹ Vide ilustração 13.

Freeland), Apolo (Don McDonald) e, curiosamente, Hebe (Ruth Bradley) – divindade que se relaciona com a juventude.

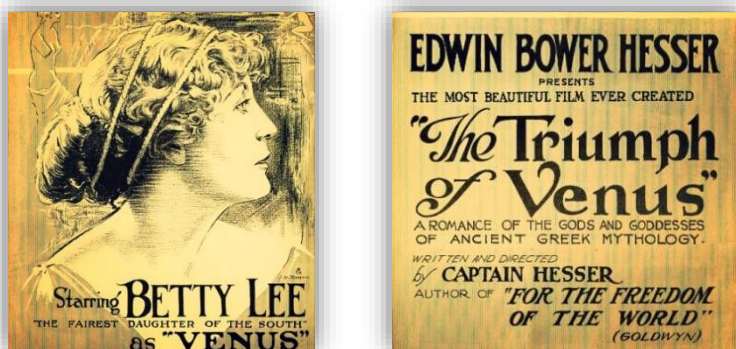


Ilustração 13 - Cartaz de *The Triumph of Venus* (1918), escrito e realizado por Edwin Bower Hesser.

Enraivecido com Vénus, por esta o rejeitar, Jove oferece a bela deusa do amor ao horrível Vulcano. Vénus consegue escapar, mas Vulcano, ao vê-la com Marte, prende-os na sua rede mágica, de modo a serem expostos a todos os deuses¹. Apolo liberta-os, e Vénus refugia-se na ilha de Milo, na qual se apaixona por um jovem escultor². Vénus tem uma filha com ele, chamada Nea.

Numa outra sequência, o filme remete para o mito de Ártemis/Diana. A deusa apercebe-se de que está a ser observada pelo mesmo escultor do episódio anterior e mata-o³. Nea cresce e torna-se uma bela adolescente que se apaixona por Pannas, um pescador. Diana, contudo, ama o mesmo homem, pelo que decide aprisionar Nea numa rocha⁴. Cupido liberta-a, mas os dois têm de ultrapassar vários desafios impostos pela deusa da caça, antes de Vénus interceder por Cupido e Nea, junto de Jove. O deus-rei, irado, vira a sua fúria contra Diana, que é forçada a oferecer aos apaixonados a “taça da imortalidade”.

Passados cinco anos, em 1923, a Fox Film Corporation produz *The Temple of Venus*, um filme que explora os mesmos temas de romance e juventude⁵. Também aqui podemos encontrar um elenco de deuses que, apesar de serem menos proeminentes e em menor número merecem ser listados (sendo oferecida às personagens “humanas” a maior

¹ Actores e respectivas personagens que não estejam identificados acima, não foram creditados. O enredo é muito similar ao mito que subjaz a estes três deuses, vide *Od.* 8.266-366.

² Vide mito de Pigmalião e Galateia, CLEM. AL., *Protr.*, 4; OV., *Met.*, 10.243 sq.

³ Vide mito de Ártemis e Acteón, OV., *Met.*, 3.131; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.4; sobre este mito vide ainda LACEY, Lamar R., *The Myth of Aktaion, Literary and Iconographic Studies*, University Microfilms International, Michigan, 1991.

⁴ Leitura de Diana/Ártemis original, pelo que a deusa repudia todos os homens que se apaixonam por si.

⁵ Uma das imagens promocionais do filme de 1923 refere mesmo: “The Temple of Venus: youth and romance with Mary Philbin”.

importância narrativa). Os membros do Δωδεκάθεον são Afrodite (Celeste Lee), Hera (Marilyn Boyd), Zeus (Frank Keller), Ártémis (Helen Vigil), e Posídon (Robert Klein). A estes acrescentam-se a oréade Eco (Lorraine Eason) e a titânide, rainha dos oceanos, Tétis (Señorita Consuella). O romance é um dos temas mais recorrentes nas artes narrativas e visuais. A conexão imediata com a audiência é uma das razões que explica esta escolha temática.



Ilustração 14 - Cartaz promocional de *The Temple of Venus* (1923). Repare-se no pormenor de a imagem incluir, maioritariamente, personagens femininas, cromaticamente destacadas.

Uma breve sinopse do filme poderia contar-nos que esta é uma história em que Vénus envia Cupido à Terra com o intuito de descobrir se

ainda existe romance nesse lugar. Ele encontra Moira e Peggy, as filhas de um peixeiro, que se envolvem nos laços amorosos de um artista e de um pescador. No fim, recuperando um tópico da literatura clássica, Cupido volta a encontrar-se com Vénus para fornecer o seu relatório¹.

Os grandes trunfos comerciais destes filmes são três: primeiro, o destaque oferecido ao elenco para propagação imediata do produto; segundo, o uso do género fantástico; e terceiro, o apelo ao erotismo e à sexualidade (neste período ainda alargadamente focados no feminino).

A representação da sensualidade feminina era um meio de atracção muito difundido durante as primeiras décadas do cinema². Com a implementação, em 1930, nos EUA, do *Motion Picture Production Code*, mais conhecido como Código Hays³, este tipo de temáticas deixou de ser aceitável. O género fantástico, no cinema americano, eliminou em grande parte temáticas consideradas “pagãs”. Este género, tal como as narrativas de base historiográfica, aproveitou ainda para exponenciar histórias judaico-cristãs,

¹ O *topos* da mãe que encomenda ao filho uma tarefa e ele faz o relatório; vide VERG., *Aen.*, 1.657 sq., em que Dido apaixona-se por Eneias; OV., *Met.*, 5.341-571, em que Hades fica apaixonado por Proserpina ou Perséfone; e APUL., *Met.*, 4.1-35, o episódio de Eros (ou Cupido) e Psique.

² Lembremo-nos, por exemplo, que o primeiro vencedor, nos prémios da A.M.P.A.S. (Academy of Motion Picture Arts and Sciences), para a categoria de “Melhor Produção” (hoje conhecida como “Melhor Filme”) foi o filme *Asas* (1928), no qual se podia vislumbrar, a actriz Clara Bow, frontalmente nua.

³ Este código durou até 1968, acabando por ser substituído pelo MPAA, um novo sistema de classificação, que define quais as idades apropriadas para os diferentes filmes produzidos, aprovados e classificados.

narrativas que fossem moralmente correctas. Tudo isto, na perspectiva e opinião dos produtores e, conseqüentemente, das audiências de então. Com o fim deste código, muito pelo impacto do cinema europeu e pelo recorrente forçar das barreiras em relação ao que era e não era aceitável, nos próprios EUA, passou a ser possível traduzir para cinema imagens e ideias que antes eram vedadas a um público alargado. O erotismo e a violência voltaram, por esta ordem e gradualmente, a preencher os ecrãs.

3.2 *Jason and the Argonauts* (1963)

Em 1963¹, uma década em que os limites da censura estavam já bastante ampliados, foi produzido *Jason and the Argonauts*, um filme *mainstream* que voltou a reunir o panteão grego. Ainda hoje, os efeitos especiais desse filme são tomados como um marco na história do cinema e considerados os antecessores do actual CGI². O principal responsável pelo feito foi Ray Harryhausen³, com especial destaque para as suas técnicas de *stop-motion*, conhecidas como *dynamation*.

O enredo explora traços do mito de Jasão (Todd Armstrong) e da busca do Velo de Ouro⁴, em que Jasão, o herói grego mitológico, lidera uma equipa de aventureiros intrépidos numa busca perigosa pelo objecto lendário.

A família divina grega é representada de forma clara. Os deuses são importantes para o enredo, tendo mesmo a sua própria morada⁵; existem sequências que são dedicadas

¹ O salto temporal que demos não pretende indicar que entre 1923 e 1960 não tenham existido outros filmes que tratassem a mitologia grega. Estes são, simplesmente, os filmes que seleccionámos para este capítulo.

² *Computer Generated Imagery*, imagética gerada a computador.

³ O artista plástico sentiu-se atraído por esta mitologia, pois era “uma fonte proveitosa para criar as suas construções míticas”. Cf. RICHARDS, Jeffrey, *Hollywood's Ancient Worlds*, Continuum, London, 2008, p. 138.

⁴ O filme segue, em larga medida, a narrativa da *Argonautica* de Apolónio de Rodes, mas também secções de obras como as *Metamorfoses* e a *Eneida*, entre outras. Existem, contudo, algumas diferenças essenciais. Os heróis deparam com Talo na viagem de regresso. Este inimigo foi derrotado por Medeia (no filme interpretada por Nancy Kovack) e não Jasão, a ilha que guardava era Creta, e quem Talo protegia era a rainha Europa, não um tesouro. Hilas foi raptado por uma náiade e não esmagado por Talo. As Harpias não foram apanhadas, mas sim escoraçadas pelos Boréadas: Calais e Zetes, vide AP. RHOD., *Arg.*, 2; OV., *Met.*, 13.710; VERG., *Aen.*, 3.211 e 245. Em relação à passagem da embarcação pelas rochas Simplégades, quem ajuda os heróis é Atena, de acordo com Apolónio de Rodes, ou Hera, vide *Od.*, 12.80 (a mini-série que readapta este filme, *Jason and the Argonauts* (2000) mantém, neste episódio, a ideia do mito original). Quem protegia o velo era um dragão e não a Hidra. Jasão não foi traído por Acasto (Gary Raymond). A história clássica conta-nos que o rei Eetes impôs três desafios impossíveis que, contudo, Jasão, com a ajuda de Medeia, conseguiu superar. O dragão foi derrotado com um feitiço de Medeia, que o adorneceu. Os Espartos, que nascem dos dentes do dragão são ultrapassados. Jasão fá-los lutarem entre si, enquanto no filme é o herói que luta contra eles. Castor (Ferdinando Poggi) e Falero (Andrew Faulds) não morrem nesta aventura. A maior sequência narrativa ausente é a do desmembramento de Absirto, às mãos da própria irmã, Medeia, para que os Argonautas possam escapar. Também faltariam os episódios com Cízico, com os Gegenees, e a estadia dos heróis na ilha de Lemnos.

⁵ A representação é a de um palácio colunado situado no meio das nuvens.

exclusivamente a eles. As duas figuras centrais, e as que recebem maior enaltecimento, são Zeus (Niall MacGinnis) e Hera (Honor Blackman), aqui já recebendo os seus nomes gregos. Hermes (Michael Gwynn) e Posídon (Bill Gudgeon, não creditado) também têm algum destaque.

Estas divindades dirigem o seu olhar para baixo, em direcção à Terra, através de um recipiente cheio de água¹, e brincam com os destinos dos homens numa enorme mesa, como se jogassem xadrez. Os deuses, tal como acontece na Mitologia Grega, recebem traços humanos e são representados como conflituosos, caprichosos e impulsivos.

A ideia de livre arbítrio é cedo sedimentada. O rei Eetes (Jack Gwillim) mata uma mulher, pensando que deste modo, quebraria a maldição que sobre si tinha recaído. Uma profetisa, no entanto, afirma: “Zeus não leva os homens a fazer o que acabaste de fazer. Vocês fazem-no por si sós. Os deuses, assim, estudam o homem e o homem compreende-se a si mesmo”. Esta cena é, por si só, exemplificativa de alguma complexificação da narrativa. Os seus argumentistas parecem perceber melhor o material clássico com o qual estavam a lidar. Esta fala não nega que Zeus controla os destinos, apenas afirma que muitas das acções humanas são espontâneas e não determinadas. A alusão a Zeus como controlador do destino deveria, todavia, ser substituída por uma referência às Meras/Parcas, pois eram estas três irmãs que teciam o fado dos homens, e não os deuses². A sua omissão entende-se por uma questão de simplicidade na apresentação de personagens.



Ilustração 15 – Zeus (Niall McGinnis) e Hera (Honor Blackman) em *Jason and the Argonauts* (1963). Na primeira imagem, atrás, do lado esquerdo, podemos observar o trono de Zeus. O deus-rei olha para a fonte através da qual

¹ Comparar com *Il.* 4.1-4: “[...] reuniam-se em concílio no chão de ouro, e entre eles a excelsa Hebe vertia o néctar. Brindavam-se uns aos outros com as taças douradas, ao mesmo tempo que observavam a cidade dos Troianos” (Trad. Frederico Lourenço).

² Ovídio oferece destaque à impossibilidade de controlo dos fios do destino por parte dos deuses gregos em *OV, Met.*, 15.781: “Os deuses comoveram-se. Não podem, porém, quebrar os férreos decretos das antigas Irmãs” (Trad. Paulo Farmhouse Alberto). Não nos podemos esquecer que os deuses gregos, apesar de imensamente poderosos, não são onipotentes.

consegue ver o que decorre no mundo terrestre. (Imagem à direita) Pormenor da caracterização dos dois deuses. Atrás de si encontram-se duas balanças, aludindo-se a uma “justiça divina”.

O protagonista, Jasão, começa por não acreditar na existência do divino. Contudo, ao ser transportado por Hermes ao Olimpo e ao ser auxiliado por Hera e por Posídon, o herói apercebe-se que eles afinal são reais. Logo à partida, o protagonista somos nós: cépticos que passam a acreditar através da magia do cinema. É importante perceber que a existência dos deuses no argumento é responsabilidade de Raymond Bowers, o primeiro dos três argumentistas que, contudo, acabou por não receber um crédito final¹. Jon Solomon afirmou que este filme ultrapassou “qualquer outra tentativa de recriar visualmente os mitos gregos”².

O Olimpo é um lugar idílico, com colunas coríntias e coberto por mármore descolorido (o branco do Renascimento e do Romantismo) em que se ouvem liras a serem suavemente tocadas. Ao longo dos corredores do Olimpo, existem balanças penduradas, uma provável referência a Témis ou Dice³, mãe e filha, associadas à Justiça⁴. As personagens que ocupam este espaço vestem-se com túnicas brancas, decoradas com bordados dourados. O número de habitantes olímpicos é alargado, mas o destaque é oferecido a Zeus e a Hera. Também existe um efeito visual de pequenas nuvens que delimitam o enquadramento da câmara, enquanto nos encontramos no Olimpo⁵. Zeus com cabelo encaracolado e barba esbranquiçada é representado, portanto, com uma idade mais avançada. Hera é mais jovem apesar de ser já uma mulher madura, usa uma coroa nos seus cabelos loiros. Quando o herói visita o espaço, ele é minúsculo, comparativamente aos imortais. Zeus, ao tudo querer controlar e ordenar, manda Hera proteger Jasão.

A deusa-rainha surge na Terra aparecendo no meio de fumo e cobrindo-se com um manto preto. Ela comunica com Jasão através de uma estátua, cujos olhos se mexem⁶.

¹ Vide RICHARDS, *Op. Cit.*, 2008, p. 139.

² Cf. SOLOMON, Jon, *The Ancient World in the Cinema*, Yale University Press, New Haven, 2001, p. 113.

³ Esta divindade é muitas vezes conectada com Astreia, a deusa da inocência e pureza. Este é também um dos epítetos de Dice.

⁴ De lembrar que Témis também vivia no Olimpo, em *Il.* 20.4, é ela quem convoca a assembleia de deuses por ordem de Zeus.

⁵ Comparar com *Il.* 13.523: “[Ares] sentado no píncaro mais elevado do Olimpo, sob nuvens de ouro [...]” (Trad. Frederico Lourenço).

⁶ Na Grécia Antiga, existiam estátuas e amuletos sem definição icónica. As primeiras são as mais célebres e similares às que observamos no filme (vide ilustração 16). Contudo, a adoração não era feita à imagem do deus, que se encontrava protegida dentro do templo, no *temenos*. Existiriam outras estátuas dentro do recinto religioso, de menor dimensão, ou um altar, para esse efeito, vide HELLER, Alexandra, “From Architecture to Graves: The Development of Emotion in Ancient Greek Sculptures”, *Undergraduate Honors Theses*, n. 981, University of Colorado Boulder, Colorado, 2015; vide também PALAGIA, Olga, *Greek Sculpture – Function, Materials, and Techniques in the Archaic and Classical Periods*, Cambridge University Press, Cambridge, 2006, pp. 32-163. As segundas figuras, sem definição icónica, eram também chamadas de ξόανov, “estátuas de madeira”, uma imagem de culto religioso arcaico associada a Dédalo.

Hermes também tem presença terrestre, tomando a forma de um homem idoso, de barbas, e vestindo-se de branco¹. Ele toca a lira perto de uma estátua sua, caída, identificável pelo caduceu que segura e pelas asas no elmo. O diálogo entre Jasão e Hermes está construído de forma sublime, contendo um subtexto que aponta para o facto de a conversa ser entre um deus e um herói. O próprio Hermes descreve-se como “o portador de sonhos e o larápio da noite”, relembrando o seu epíteto de Psicopompo. Hermes, ao revelar a sua verdadeira forma, torna-se mais jovem e recebe os seus atributos típicos. O deus vai crescendo, ganhando uma estatura de gigante, e acaba por desaparecer em fumo.



Ilustração 16 - Estátua de Hera e Hermes em *Jason and the Argonauts* (1963). À esquerda, Briseida (Davina Taylor) reza em frente a uma estátua, aferida como sendo Hera. À direita, Hermes revela-se a Jasão na sua forma divina, com elmo alado e caduceu.

Posídon é o último deus a merecer menção. Este não aparece como divindade, mas antes como uma arma de Hera, um trunfo que a deusa pode usar na sua partida contra Zeus. Na Terra, o deus dos mares emerge em auxílio dos heróis, como gigante² e “hercúleo”. Os deuses são os inteiros responsáveis pelo destino dos homens apesar de não decidirem “os pormenores”. A humanidade é retratada como sendo, num mundo de felicidade e aborrecimento, o seu entretenimento.

O conhecimento que o filme demonstra ter sobre a Antiguidade é substancial. Ao tratar temas como a juventude dos deuses e o destino dos homens, demonstra alguma

Hoje apenas sobrevivem cópias em pedra ou mármore. Apesar de não terem uma definição imagética, estes objectos podiam exprimir a ideia de um deus, vide BENNETT, Florence, “A Study of the Word ΕΟΑΝΩΝ”, *American Journal of Archaeology*, 1917, 21(1) / 8-21; vide ainda ÉTLIO DE SAMOS, *FGh*, 536 F 3, *apud*. CLEM. AL., *Protr.*, 40 e 41.

¹ Assumir a forma humana é um tópico da literatura antiga, como Atena que, na *Odisseia*, se transforma em Mentor, vide *Od.*, 2.255-268.

² Sobre “antropomorfismo giganteu” vide CARVALHO, Joaquim Lourenço de, *As Estruturas da «Odisseia»*, Dissertação e Doutoramento em Literatura Grega, apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa, 1977, pp. 21-22; e, por exemplo, *Il.* 21.407.

preocupação em relação às fontes da Antiguidade. A nível representativo e narrativo, há que enaltecer a forma como o Olimpo¹ e a relação entre Hera e Zeus² são retratados.

3.3 *Odissea* (1968)

Na mini-série italiana criada por Franco Rossi, em 1968, intitulada *Odissea*, podemos observar uma representação diferente dos deuses. Em primeiro lugar, não se tenta representar toda a família de imortais e muito menos recriar *sets*, guarda-roupa, enfim, não se cria uma nova e cara sequência fílmica. Foram encontradas duas soluções para se representar os deuses gregos no cinema, ao mesmo tempo que se deixou algum espaço para a imaginação de um crítico interessado.

Nesta obra é representada a viagem de Ulisses (Bekim Fehmiu), tal como descrita nos Poemas Homéricos. Depois de lutar na Guerra de Tróia, o herói passa por várias tribulações, ao longo de vários anos, para poder finalmente regressar a casa, Ítaca. A deusa mais presente é Atena (Michèle Breton), tal como na *Odisseia*. Quando a deusa fala aos humanos, aparece disfarçada como pessoa³. Quando o diálogo é entre deuses, contudo, e nomeadamente entre Zeus e Atena, os criadores decidiram filmar estátuas de mármore sobrepondo as falas em voz-off. Além de este ser um recurso monetariamente acessível, o efeito também resulta no objectivo de afastar o que é humano do que é divino⁴.

O filme termina com uma descrição de como seria o Monte Olimpo: “Existe, dizem, o sempre sereno assento dos deuses. Não é desbastado pelos ventos, nem encharcado pelas chuvas; a neve não cai, mas a vastidão dos ares está sempre livre de

¹ Sobre este lugar vide FRESHFIELD, Douglas, “The Summits of Olympus”, *Geographical Journal*, 1916, 47/293-297. Vide também WILSON, Nigel (ed.), *Encyclopedia of Ancient Greece*, Routledge, New York e London, 2006, pp. 515 e 516. Vide ainda PHILOST., *Imag.*, 1.26: “[Descrição de uma pintura grega antiga em Nápoles] Ele nasce no cume do Olimpo, mesmo no topo, a morada dos deuses. Aí, tal como diz Homero, não se sente chuva e não se ouve nenhum vento, a neve nunca aí chega, é um lugar muito alto; mas é absolutamente divino e livre dos males que dizem respeito às montanhas que pertencem aos homens; na *Iliada*, vide 1.493 (casas dos deuses), 4.1 (como se comportam os deuses e o chão do Olimpo), 8.410 (exemplo do Olimpo como montanha), 20.4-12 (aspecto arquitectónico e relação com as nuvens); na *Odisseia* vide 6.43-46: “não é abalada pelos ventos, nem molhada pela chuva, nem sobre ela cai a neve. Mas o ar estende-se límpido, sem nuvens; por cima paira uma luminosa brancura. Aí se aprazem os deuses [...]” (Trad. Frederico Lourenço).

² Sobre a relação entre Zeus e Hera vide WHITMAN, Cedric, “Hera’s Anvils”, *Harvard Studies in Classical Philology*, 1970, 74/37-42. Exemplo de animosidade entre os dois em *Il.* 15.16-28; de partilha de prazer em *Il.* 14.153-291, mas em especial, 14.293-360; também curioso é o epíteto de Zeus em *Il.* 7.411: “o esposo tonitruante de Hera”, quase como se “o seu domínio matrimonial fosse a sua maior conquista”, cf. SLATER, Philip, *The Glory of Hera – Greek Mythology and the Greek Family*, Princeton University Press, Princeton e New Jersey, 1968, p. 129.

³ Vide <https://www.youtube.com/watch?v=SuG1tRhWDgQ> [retirado a 25-01-2018].

⁴ Vide WINKLER, Martin M., *Cinema and classical texts: Apollo's new light*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009, pp. 295-296.

nuvens¹. Resplandecente brilha a luz”. Esta alusão refere não só a impenetrabilidade do lar olímpico, mas também, uma das características que melhor define o divino: o brilho luminoso. No cinema, a luminosidade é o elemento mais importante dos imortais, um símbolo da sua essência divina.

3.4 *Hercules in New York* (1970)

O filme que se segue não foi nem apreciado pelos críticos nem teve uma grande receita comercial. *Hercules in New York* (1970) foi realizado por Arthur Allan Seidelman e é um dos primeiros filmes que Arnold Schwarzenegger protagonizou². No que diz respeito à fidelidade mitológica da adaptação, temos de admitir que a sua existência é efémera. Mesmo as adaptações menos fiéis, porém, merecem ser mencionadas. Quais os deuses e as suas características que, apesar de todo o desinteresse e manipulação, permanecem?

Hercules in New York conta a história do herói grego, mas sem qualquer tipo de base de narrativa clássica no argumento. Hércules é enviado para a Terra, banido por Zeus, e aí ele encontra o verdadeiro amor e inicia uma carreira promissora no mundo do culturismo. O monte Olimpo localiza-se no cimo de montanhas, mas em pouco tempo damos conta de que estamos no *Central Park*, preenchido por colunas jónicas dispersas pelo jardim. Vários deuses são incluídos, contudo, muitas entidades são complicadas de decifrar, funcionando apenas como figurantes. Zeus (Ernest Graves) é o mais fácil de identificar. Ele é apresentado sentado no seu trono a discutir com Hércules, seu filho (conflito extensível a todo o filme, retirado em parte da tradição antiga). Tal como todos os outros deuses, Zeus veste uma túnica branca, usa também uma espécie de coroa com folhas, tem um aspecto envelhecido e uma “barba grega hollywoodesca”,

¹ Sobre a relação entre meteorologia, narrativa e tempo em Homero, vide PURVES, Alex, “Wind and Time in Homeric Epic”, *Transactions of the American Philological Association* (1974-), 2010, 140(2) / 323-350. Comparar estas palavras com *Od.*, 6.43-46, acima citado em nota de rodapé.

² Apesar de lhe alterarem o último nome para “Strong” e de dobrarem a sua voz, pode-se perceber o porquê de o terem feito, mas hoje isso parece-nos um pouco idiótico, pois são duas das principais imagens de marca do actor e fisiculturista.

encaracolada¹, nas suas mãos segura um pequeno raio² em forma de seta que chega mesmo a lançar contra Hércules.



Ilustração 17 – Barbas na Antiguidade e a sua imitação cinematográfica. Primeira imagem, cabeça em bronze de um rei da velha dinastia acádica, talvez representando Naram-Sin ou Sargão da Acádia. Museu Nacional do Iraque. M. E. L. Mallowan, "The Bronze Head of the Akkadian Period From Nineveh", *Iraq.*, vol. 3, nº 1, The British Institute for the Study of Iraq, 1936, 104–110. C. 2300 a.C. Segunda imagem, Egisto, pormenor. Cálice ático de figuras-vermelhas, Collection of The J. Paul Getty Museum, Malibu, California. Malibu 88.AE.66, c.470 a.C. Terceira imagem, busto de Homero, British Museum, London. 1805.0703.85, cópia romana em mármore de um original helenístico do séc. II a.C. Quarta imagem, busto do imperador Lúcio Vero National Gallery of Scotland, Edinburgh, cópia de um original romano. Quinta imagem, pormenor das barbas de Zeus (Ernest Graves) em *Hercules in New York* (1970).

Este Olimpo não está de todo vazio. Muitos jovens preenchem o ecrã. Um deles aparece a instruir um deus mais novo na arte do tiro com o arco, talvez de modo a representar Apolo e Cupido (vide ilustração 6 e 19). A Febo é feita uma breve referência cómica num trocadilho em que se confunde o deus com outra personagem, humana e contemporânea, com a qual partilha o nome. Juno (Tanny McDonald) é a mulher de Zeus, muito mais jovem e a única, além do pai autoritário, que se manifesta contra Hércules (o que é um dos traços essenciais no ciclo do herói e que Tanny McDonald representa com assertividade).

Os deuses olham para a terra através de um globo enevoadado. Basta Zeus ordenar, para que se faça. A sua família, apesar disso, está sempre a desobedecer-lhe, a ignorar ou passar por cima das suas ordens. Quando os deuses vão à Terra, continuam com a forma humana que têm no “céu”, mas vestem roupas e usam penteados coevos da data da produção. Uma forma barata e rápida de representar a metamorfose dos deuses em humanos.

O filme é preenchido por tentativas de comédia, nomeadamente, e tal como se percebe pelo título, pelo contraste entre o que os cineastas pensam ser o mundo antigo e

¹ Aqui simplificamos, mas referimo-nos a barbas e cabelos com caracóis, que o cinema norte-americano associou a todas as representações de homens viris gregos. O que advém, possivelmente, da observação do modo como a arte, ao longo da história, tem vindo a representar estes cabelos e barbas. Na ilustração 17, podemos verificar a evolução de algumas representações de barbas encaracoladas, ao longo da Antiguidade. Nos Poemas Homéricos, estas barbas têm quase um significado sagrado. Mais se acrescenta que, neste contexto, uma forma de pedir algo a um homem era tocando-lhe na barba, vide *Il.*1.500-501.

² Comparar ilustrações 11 e 18.

o mundo dos anos 70 do século XX. Breves referências clássicas são incorporadas com o mesmo intuito jocoso. Menções à tradição mitológica de Hércules; Atlas é referenciado através da observação e comentário de uma estátua sua; no Olimpo, vemos um deus gordo, a beber vinho e a comer uvas – um dos tipos de representação de Dioniso, mais repetidas ao longo do cinema.

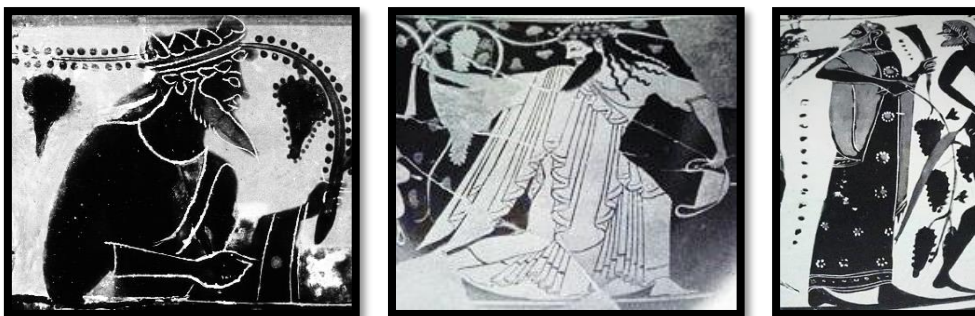


Ilustração 18 – Alguns exemplos iconográficos de Dioniso associado à uva e à bebida. À esquerda, vaso com figuras-vermelhas de Dioniso num carro puxado por um burro, precedido por um homem e uma cabra (não visíveis), pormenor do deus rodeado de cachos de uvas, Coleção University Museums, University of Mississippi, 255.31. c. 505-500 a.C. Ao centro, vaso em que Dioniso barbado, veste em *chiton* longo e segura um ramo na mão direita e um cântaro na esquerda, Londres, BM E 139, de Cápua. À direita, ânfora em que Dioniso de pé segura um corno e um ramo de uva (pormenor), Mónaco, Antikenslg. 1374, de Vulci, C. 540 a.C.



Ilustração 19 – Dioniso, Ganimedes, Zeus e Apolo. À esquerda, Dioniso bebe de um copo, com uma rapariga à sua frente a segurar o jarro, e outra, atrás de si, com um cacho de uvas. Ao centro, do lado esquerdo, Ganimedes (apontado como hipótese) segura os raios de Zeus; do lado direito, o deus-rei prepara-se para lançar o seu trovão na direcção de Hércules. À direita Apolo (é desempenhado, contudo, pelo mesmo actor que faz de Mercúrio, Dan Hamilton; vide ilustração 6) e Cupido estudam a arte de manejar o arco com a flecha.

Além das divindades mencionadas, existem: Némesis¹ (Taina Elg), a divindade com maior destaque, pois o enredo afirma que ela deve castigar Hércules por ter voltado à Terra; Mercúrio (Dan Hamilton) que é enviado para dialogar com o foragido; Vénus (Erica Fitz), loira, havendo pouco mais a acrescentar sobre ela; Plutão (Michael Lipton), que faz parte do castigo final de Hércules, sendo o deus dos mortos mencionado por Juno

¹ Némesis era, na mitologia grega, a deusa que castigava os homens que sucumbiam aos males da arrogância perante os deuses, a ὕβρις, era também a justiça divina. Némesis também seria conhecida por Adrasteia, a “inescapável”. O interessante é que esta não seria a deusa mais indicada para a narrativa, se quiséssemos estar mitologicamente correctos. O mais indicado seria incluir Éris, a deusa da discórdia, visto que Hércules não comete nenhum acto de arrogância, nem é um homem, apenas não obedece ao seu pai. Sobre Némesis vide, por exemplo, PAUS. 1.33.2 HES. *Theog.*, 220-225.

como “o rei de todos os prazeres malignos” e deste modo claramente associado ao Satanás bíblico.

No filme, não existe nenhuma referência directa ao Tártaro, mas sim ao Inferno, representado como um lugar escuro com uma iluminação avermelhada e ambiente esfumado. Plutão é mais jovem que Zeus e veste-se de preto, com um lenço vermelho ao pescoço. Também ele usa roupas contemporâneas. No seu diálogo com Némesis, Plutão afirma que não é um assassino, que apenas castiga (uma ideia que parece querer manter a moral correcta para uma audiência alargada, para toda a família). Quando se encontra com o protagonista, o deus infernal sobe do que parece ser uma linha de comboio metropolitano, incutindo-se que vem de um lugar que está por debaixo, inferior, *i.e.*, infernal. Isto é não só uma alusão ao inferno, como também à ideia de que os dois planos, o superior, o dos que brilham, e o inferior, o dos que se mantêm obscurecidos, não se misturam. Ao redor desta figura há uma miscigenação de referências directas, relacionadas com o mundo clássico, como a menção de Cérbero; e menções indirectas, provenientes do imaginário cristão, com o qual os cineastas parecem estar mais familiarizados.

A generalização e simplismo são inevitáveis devido à intenção dos argumentistas e equipa de realização: fazer uma comédia barata com uma premissa simples. Inúmeros engenhos narrativos fáceis são, assim, inseridos; visíveis, por exemplo, no anel com um pó misterioso que Hera usa para envenenar Hércules ou na inclusão de Atlas (Dennis Tinerino) e Sansão (Mark Tandler)¹ para auxiliar Hércules.

As noções que o filme tem de deus e semideus parecem idênticas, visto que o herói grego é referido como pertencendo a ambas as categorias. Muitas outras ideias erróneas, no que diz respeito ao conhecimento e fidelidade dos mitos originais, podem ser encontradas ao longo de todo o filme.

Mesmo que seja este o caso, não concordamos com a opinião de Martin M. Winkler, segundo a qual *Hercules in New York* é “o nível mais baixo a que uma representação cinematográfica dos olímpicos pode descer”². Como mostrámos, existe um mínimo de conhecimento da mitologia grega e até mesmo alguma crítica à figura de Zeus.

¹ Estas são duas figuras reconhecidas pela audiência, por terem as suas próprias narrativas, nas quais são representados como fisicamente fortes, vide, por exemplo o “*peplum*”, *Ercole sfida Sansone* (1963), escrito e realizado por Pietro Francisci. Não podemos deixar também de referir que Atlas e Sansão provêm de imaginários mitológicos distintos, sendo o primeiro, parte da mitologia grega, e o segundo, dos textos bíblicos. O que comprova, mais uma vez, a confusão entre os dois mundos narrativos.

² Cf. WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 108.

Ao dizer que vai salvar Hércules, apenas por ser o seu filho, uma outra divindade não identificável afirma em tom inocente, mas jocoso: “Save him, great Zeus! Even just because he’s our son”, o que deixa o deus sem palavras, quase como aceitando que realmente estava a ser um pouco pretensioso, autocomplacente. Esta é de longe a obra que traduz menos fielmente as fontes clássicas, mas é também um filme que representa bem o conhecido conflito familiar entre os deuses, mesmo que de forma breve.

3.5 *Clash of the Titans* (1981)

Voltando ao género da fantasia e a uma obra que adopta por completo a mitologia grega no seu desenvolvimento diegético, analisemos *Clash of the Titans* (1981) escrito por Beverley Cross e realizado por Desmond Davis. Este filme expõe parte do ciclo de Perseu, incluindo: o mito de Belerofonte¹; a personagem de Pégaso, o cavalo alado²; e o mito de Perseu, no qual se inclui a decapitação de Medusa³. Nesta longa-metragem, Perseu tem de lutar contra Medusa e contra o Kraken⁴ de modo a salvar a princesa Andrómeda (Judi Bowker)⁵. O filme começa com Zeus a ordenar que o terrível Kraken⁶ destrua Argos com um maremoto, depois de Acrísio ter mandado Perseu (Harry Hamlin) e a sua mãe, Dánae (Vida Taylor) ao mar⁷.

O elenco constituído por estrelas de cinema, como Laurence Olivier (Zeus), Claire Bloom (Hera), Ursula Andress (Afrodite), Burgess Meredith (Ammon), Siân Phillips (Cassiopeia) ou Maggie Smith (Tétis), e o tempo de ecrã que estes recebem demonstram

¹ Belerofonte foi a personagem mitológica original, em cuja narrativa se incluía Pégaso, vide *Il.*, 6.155-203; PAUS., 2.4.6. Belerofonte e Perseu foram sendo miscigenados durante o período clássico. Quando chegamos à Idade Média e ao Renascimento, Belerofonte deixou de ser mencionado, predominando apenas Perseu, em associação com o cavalo alado. Sobre esta complexa relação, vide JOHNSTON, George B., «Jonson’s ‘Perseus upon Pegasus’», *The Review of English Studies*, 1955, 6/21(1) / 65-67; vide também KERÉNYI, K., *The heroes of the Greeks*, Thames and Hudson, Michigan, 1959, p. 80.

² Vide por exemplo APOLLOD., *Biblioth* 2.3.2. STR., 8.6.97-98

³ Vide por exemplo, HES. *Theog.*, 277. APOLLOD., *Biblioth* 2.37-39.

⁴ *Kraken* provém etimologicamente da língua neerlandesa antiga e significa abrir, partir, fazer o som de algo a partir-se, quebrar alguém mentalmente, resolver um enigma, etc. Vide REDONET, F.L., *El Cine de Tema Griego y su aplicación didáctica*, Ediciones Clásicas, Madrid, 1997, pp. 84-85.

⁵ Sobre a existência de sacrifícios humanos na Antiguidade Clássica, vide RODRIGUES, N.S., “Em Honra de Ares. Do Sacrifício Humano como Oferenda Bélica no Mundo Greco-romano”, SANTOS, A.R., et VARANDAS, (coord.) J., *A Guerra na Antiguidade III*, Caleidoscópio, Lisboa, 2010, pp. 197-207.

⁶ Uma figura que provém da mitologia nórdica, vide o texto norueguês de 1250 d.C., *Konungs skuggsjá*, que se traduz para, “O Espelho do Rei”, uma das primeiras referências a dois monstros marinhos, identificáveis com o que veio a ser o Kraken, cf. LARSON, Laurence, (ed.) *The King’s Mirror*, Twaine Publishers / American-Scandinavian Foundation, New York, 1917, pp. 119 sq. Uma descrição pormenorizada do monstro pode ser encontrada na saga de Örvar-Oddr, cf. BOER, R. C. *Örvar-Odds saga*, E. J. Brill, Leiden, 1888, p. 132. No que respeita a existência de um ser deste tipo na mitologia grega, Apolodoro, no mito de Andrómeda, menciona de modo generalizado um “monstro marinho” (θαλασσίῳ κήτη) cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 2.4.3.

⁷ Vide RICHARDS, *Op. Cit.*, 2008, pp. 139-141.

o enaltecimento que se pretendia providenciar ao Olimpo e aos “imortais”, tal como são identificados nos créditos. Em relação aos mitos gregos, no entanto, persistem algumas diferenças cruciais: a quase supressão de Dánae do enredo, visto que aparece apenas nos primeiros minutos do filme; uma secundarização da importância de Medusa, que apesar de ter alguma relevância, perde predomínio em relação ao Kraken¹.



Ilustração 20 - Os Deuses Olímpicos em *Clash of the Titans* (1981). Destacado e sentado no seu trono está Zeus. Posídon inclina a sua cabeça em reverência ao rei. Ao fundo, podemos observar Atena, com a sua coruja, e Hefesto encorpado. O facto de estarem todos vestidos de branco não tem,

necessariamente, que ver com o brilho associado aos deuses. A hipótese mais provável relaciona-se antes com o branco do mármore, conectado, em período Renascentista, e posterior, com a arquitectura e escultura da Antiguidade. Hoje, sabemos que todas estas obras usavam uma paleta cromática plural.

Mais uma vez, todos os outros elementos do filme são suplantados pelos efeitos especiais de Ray Harryhausen. Este artista plástico modificava as representações das diferentes personagens mitológicas de acordo com a mensagem que queria fazer passar. Um pouco à semelhança do que grandes mitógrafos da antiguidade, como Homero, Hesíodo, Eurípides, Píndaro, Ovídio e Vergílio, fizeram. Todos eles impuseram alterações às narrativas anteriores a si, acrescentando e desenvolvendo assim estas ideias e mitos. A mitologia era e é algo maleável, é um conjunto de histórias dinâmicas modeladas e ajustadas por cada escritor, cantor ou poeta. Assim sendo, os autores modernos e contemporâneos, guiados por decisões artísticas com alguma noção de licença poética, juízo estético e narrativo, não precisam de se preocupar com alterações de opção artística em relação ao retrato do mito previamente aceite como válido².

Posídon (Jack Gwillim) é apresentado na forma de uma gaivota que regressa ao Olimpo, no qual volta à sua forma antropomórfica. A residência do panteão grego situa-se num local rochoso rodeado por nuvens. Todos os deuses vestem túnicas brancas, sendo Zeus identificável pela sua magnificência, avançada idade e barbas brancas – uma característica que se evidencia uma vez mais. O deus é imortal, mas parece estar

¹ Vide WINKLER, M., “Teaching Classical Myth and Confronting Contemporary Myths”, *Classical myth & culture in the cinema*, Oxford University Press, New York, 2001, p. 306.

² Cf. esta mesma perspectiva presente em SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 116.

condenado à velhice eterna. Zeus encontra-se sentado no seu trono, com brilho a irradiar das suas costas e as estátuas de uma serpente e de um leão ao seu lado¹. Atena (Susan Fleetwood) é nova, “sempre sábia e cheia de carinho”, é acompanhada por uma coruja² (que mais tarde, alterada, recebe nome e alguma importância no enredo). Hera, mais envelhecida, é identificada como mulher de Zeus, por tal, usa uma coroa. Tétis é apenas referida como a “bela deusa do mar”, tal como Afrodite, a “deusa do amor”. Hefesto (Pat Roach) encontra-se a trabalhar, perto de uma forja.



Ilustração 21 - Posídon e Zeus em *Clash of the Titans* (1981). Do lado esquerdo, Posídon a metamorfosear-se de gaivota para a sua forma antropomórfica de deus. À direita, Zeus no seu trono.



Ilustração 22 – Exemplos de representações de Hera com coroa ou Στέφανος. Primeira imagem, *Lekythos* ático de figuras-vermelhas, pormenor de Hera, Museum of Art, Rhode Island School of Design., c. 480 a.C. Segunda imagem, taça ática de figuras-vermelhas de Hera com *stephane* e véu (pormenor), Berlin, Antikenmuseen. ARV2, 1287.1, 1689, c. 440 a.C. Terceira imagem, moeda de prata em que uma cabeça de Hera de perfil à direita usa uma *stephane* com palmetas, colecção Arthur S. Dewing Collection., c. 400-365 a.C. Quarta imagem, pormenor de Hera, Claire Bloom, com uma coroa, em *Clash of the Titans* (1981).

Houve também alguma preocupação em representar os deuses mais velhos com idades mais avançadas, como Zeus, Tétis, Hera e Posídon, ao contrário do que acontece com os deuses mais novos (Afrodite, Atena e Hefesto). O terceiro irmão, Hades, não é

¹ Possíveis referências a Tifeu, um monstro-serpente gigante que perdeu a batalha contra Zeus, podendo esta alegoria funcionar como um emblema dos muitos feitos do rei dos deuses, vide HES, *Th.*, 836–868; NONNUS, *Dion.*, 1.145–320, 1.363–480, 1.507–534, 2.1–93, 2.163–169, 2.205–236, 2.244–355, 2.356–630; ou ao seu filho, de acordo com APOLLOD., *Biblioth.*, 2.5.1, o Leão de Némea, devido ao facto de Zeus, na mitologia grega, não se associar a este animal, esta pode ser apenas uma forma de correlacionar o deus com poder, de que o leão é símbolo. Vide “Leão”, CHEVALIER, *Op. Cit.*, 1982, pp. 401–402. Por outro lado, a influência também poderá ter surgido da descrição de Pausânias (PAUS., 5.11.1 e segs) em relação à estátua de Zeus em Olímpia, uma das maravilhas do mundo antigo, vide ilustração 38; vide também ROCHA PEREIRA, Maria Helena da, “O Zeus de Olímpia”, FERREIRA, José Ribeiro *et* FERREIRA, Luísa (eds.), *As Sete Maravilhas do Mundo Antigo*, Edições 70, Coimbra, 2009, pp. 67–79.

² Vide ilustração 8.

incluído, mas o seu lar, o Submundo, é apresentado como sendo a “Ilha dos Mortos”, local onde existe um templo guardado por um cão de duas cabeças chamado *Dioskilos*¹.

Zeus, e os restantes deuses, afectam parte do destino dos mortais² através de pequenas estátuas frágeis que mantêm no Olimpo, representativas dos humanos. Apesar disso, muito do que é o livre arbítrio dos homens não é controlável pelos imortais. Neste filme, o líder do panteão é mais uma vez representado como petulante, tal como acontece nos filmes anteriormente analisados. Ele protege os seus filhos mortais, mas desgraça o filho de Tétis. A deusa aceita a acção de Zeus, mas não a acata por completo³, revelando mais uma vez algum conflito entre a família divina. Os casos amorosos de Zeus, nomeadamente as suas metamorfoses, também são comentados num diálogo humorístico entre Tétis e Hera. Zeus comunica com Perseu numa aparição feita a partir do escudo que lhe envia. Já Tétis dialoga com o mundo terrestre através de uma estátua que ganha vida, no que parece ser um templo a si dedicado, em Jopa.

Posídon manifesta-se através da força do mar, porém, neste filme, parece ser o “último dos titãs”, o Kraken⁴, a ter estes poderes (a Posídon resta a habilidade de permanecer seco debaixo de água). O terror oceânico é um desvio que o filme faz. Mesmo que este seja confundido com Cila, tomando as suas características, as dissemelhanças também presistem. Cila não é uma titânide, por exemplo. Ela sofre um castigo de Circe, que a coloca sob esta forma. Isto sucede-se, devido ao facto de ambas se encontrarem apaixonadas por Glauco⁵.



Ilustração 23 – Dánae (Vida Taylor) e Perseu (actor não creditado). À esquerda, Dánae dá de mamar a Perseu bebé. À direita, Dánae passeia à beira-mar com Perseu criança.

¹ Na mitologia grega conhecido como Ortro, irmão de Cérbero que é também um cão com múltiplas cabeças, o animal foi morto por Hércules enquanto guardava o gado de Gérion. Vide APOLLOD., *Biblioth.* 2.5.10 e HES., *Theog.*, 306–312.

² Volta-se a ignorar o papel das Moirai.

³ Esta desobediência não existe na *Ilíada*, mas a preocupação com o seu filho é um motivo que se encontra na mesma personagem homérica, vide *Il.*, 1.500 e 501.

⁴ A figura do *Kraken* veio a ser, possivelmente, confundida com Cila metamorfoseada em monstro, vide *Od.*, 12.85-100: “[...] ela é um monstro terrível [...] Pois ela tem no total doze pernas delgadas e seis pescoços muito longos e, sobre cada um, uma horrível cabeça, cada uma com três filas de dentes grossos e cerrados, cheios da negra morte”. Se utilizássemos parte destas mesmas palavras para descrever o *Kraken*, elas não pareceriam deslocadas.

⁵ Cf. HYG., *Fab.*, 199.

Outra das opções representativas mais curiosas é a nudez feminina ocasional que podemos observar, isto pretende dar a entender uma presumível impudicícia, um primitivismo com os quais estes criadores identificaram a civilização grega (vide ilustração 23). Concomitantemente, esta escolha representativa funciona como mais uma das muitas respostas às várias décadas de censura, e como um apelo a uma audiência mais adulta. No que diz respeito aos deuses gregos, eles são ainda associados aos pecados cristãos. Uma das personagens afirma que quando os pecados deixarem de existir na terra, também as divindades perderão a sua imortalidade. Uma mensagem dirigida à herança clássica presente na astronomia, ou mesmo na cultura é, apesar disto, deixada para o fim do filme: “Mesmo que nós, os deuses, sejamos abandonados ou esquecidos, as estrelas nunca desaparecerão. Nunca. Elas vão arder até ao fim dos tempos.”

Richards descreve o filme como pertencente ao género fantástico e como uma recompensa visual para o espectador, mostrando apreço não só pelos mitos, mas também pelos deuses olímpicos¹.

3.6 A *Zed & Two Noughts* (1985)

A *Zed & Two Noughts* (1985), escrito e realizado por Peter Greenaway, é o primeiro filme que mencionamos em que as representações dos deuses são mais insinuadas do que realmente apresentadas. Isto não significa que o filme não esteja repleto de diálogos referentes ao mundo clássico; apenas denota que não é uma transposição idealizada de forma directa. O que se comprova, pois a linguagem, *sets* e guarda-roupa não tentam idealizar um contexto da Antiguidade, mantendo antes todos estes elementos no mundo contemporâneo. Deste modo, a obra funciona como uma metáfora. O filme é também independente, *arthouse*, e *avant-garde*, o que significa que o seu conteúdo visual e simbólico recebe maior importância do que as acções ou que a narrativa; e somos constantemente lembrados que estamos a assistir a um filme.

Tal como diz o título, todo o enredo é passado num jardim zoológico, um ZOO (*A Zed and Two Noughts*). É neste espaço que o enredo decorre. Os protagonistas são dois irmãos, Oliver Deuce (Brian Deacon) e Oswald Deuce (Eric Deacon), zoólogos, que deparam com problemas existenciais depois do acidente de viação das suas mulheres. Após este acontecimento, eles tornam-se obcecados por animais em decomposição.

¹ Vide RICHARDS, *Op. Cit.*, 2008, pp. 139-141.



Ilustração 24 - Obsessão com o número dois. Os irmãos Deuce (Brian e Eric Deacon) em *A Zed and Two Noughts* (1985). Este é um motivo que ocupa muitos dos planos do filme, nos quais, duas formas similares são colocadas lado a lado. Isto acontece, em especial, quando os dois irmãos estão presentes.

Em relação à comparação com o panteão grego, o próprio realizador diz: “Many of *Zed and Two Nought's* characters are actually Olympian gods: Castor and Pollux, the twins who arose from an act of bestiality, are the film’s two main characters. Venus or the prostitute is one of the two principal women¹; always two: Juno, fecund, is the other. Mercury guards the gates of the zoo and carries flying wings on his hat. The villain, Pluto, who of course bears a Walt Disney badge in order to identify himself, collects zebras, black and white emblems of the judgemental society. Meanwhile, Neptune looks after those in the fish house and Jupiter governs the whole zoo”².

A partir destas palavras conseguimos perceber que Alba Bewick (Andréa Ferréol) é Hera, uma mulher mais velha que se veste de branco. A primeira prova que temos, de que esta personagem é Hera, encontra-se na quantidade de filhos que ela pretende ter, enquadrando-se assim na apresentação que Greenaway faz em relação à personagem que descreve como “Juno, fecunda”³. Bewick pretende ter “tantos [filhos] quantas letras há no alfabeto grego”. Alba provém do latim *albus*, “branco”, o que se pode ligar ao branco do mármore, cor associada, pelo homem renascentista, à cidade ideal grega. Alba também se pode referir a Alba Longa, uma cidade antiga do Lácio, da qual provinha a ascendência de Rômulo e Remo⁴.

¹ Lembremo-nos de um dos epítetos de Afrodite, *Porne*, “prostituta”, vide CLEANTH. *Stoic.*, apud., ARNIM, H.F., *Stoicorum Veterum Fragmenta*, B.G. Teubner, Stuttgart, 1964 (primeira edição de 1859-1931), vol. 1, p. 103.

² Apud. ACKER, Kathy, “The Color of Myth: The World According to Peter Greenaway”, *The Village Voice*, 1990, 67/61 sq.

³ Isto apesar de Hera não ser primariamente associada com fertilidade, mas antes com casamento, um dos seus epítetos principais era Τελεία, “a que está comprometida [em casamento]”, vide MOTZ, Lotte, *The Faces of the Goddess*, Oxford University Press, New York, 1997, p. 145. Burkert, contudo, sugere ainda o epíteto de Ἐλεῦθνια, “a ajudante do parto”, mas não como essencial, apenas como existente, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 170-171. Independentemente do caso, Greenaway pode ter associado estas duas características distintas. Sobre Hera vide capítulo referente à deusa.

⁴ Vide RODRIGUES, N.S., *Mitos e Lendas da Roma Antiga*, Clássica Editora, Lisboa, 2012, pp. 113-126.



Ilustração 25 – A auréola dos deuses gregos. Primeiras imagens, Alba Bewick (Andréa Ferréol) como Hera, em *A Zed and Two Noughts* (1985). Chamamos atenção para o que parece ser uma auréola a circundar a sua cabeça. Esta iconografia repete-se, ao longo do filme. A própria centralidade da cama, o tipo de planos usados e a organização do cenário, aludem a alguém entronizado. Última imagem, fresco conhecido como: “Leitura da sorte de Héracles”, Pompeios VII 3.10-12.

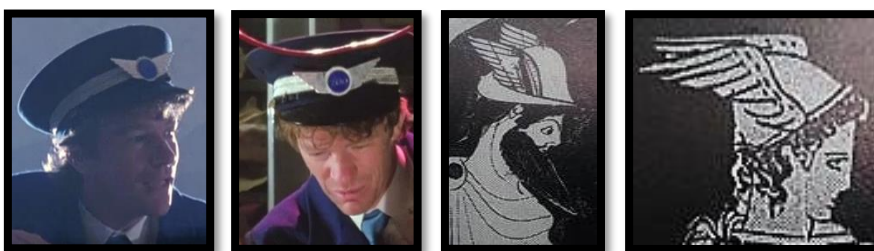


Ilustração 26 – Asas como símbolo de Hermes. Duas primeiras imagens, dois planos do filme *A Zed & Two Noughts* (1985) referentes à personagem que alegoriza a figura de

Hermes. Penúltima imagem, cratera ática com pormenor de Hermes com *petasus* alado, Ferrare, Mus. Naz. 4110 (T55), c. 460 a.C.; última imagem, cratera em cálice com pormenor de Hermes com *petasus* alado, Boston, MFA 03.796, c. 425 a.C.

Apesar do que o realizador afirmou, esta personagem talvez seja mais identificável com Leda. Alba é a mãe dos dois protagonistas, dos dois irmãos. Concomitantemente, a referência poderá ser associada aos dois filhos de Leda: Pólux e Castor¹. A personagem “Oliver” (Eric Deacon), um dos irmãos, dialoga com Alba. Esta era quem conduzia o carro em que a esposa morreu. O gémeo diz: “You were wearing white feathers and you were driving a Ford Mercury. [...] you were asking for trouble”. As “penas brancas” são mais uma alusão a Leda. A menção a Mercúrio, ou Hermes, aqui presente, demonstra alguma da marginalidade deste deus. Esta divindade podia ser entendida como trapaceira, pelo facto de se deslocar com facilidade entre os vários mundos. Outra prova de que Greenaway alude à descendência de Leda está no facto de os filhos que ela tem com um dos dois irmãos se virem a chamar Castor e Pólux.

A vida, o drama existencial, é central ao enredo, pelo que, um dos temas abordados pelo filme relaciona-se com as origens da humanidade. O que é perceptível devido à presença de episódios documentais sobre o mundo animal (narrados por Sir David Attenborough, um dos mais famosos naturalistas, biólogos e antropólogos do mundo).

¹ Vide *Od.*, 11.298 e segs; *Hom. Hymn. Diosc.*, 33.1; *HOR., Od.*, 1.12.25 sq.

De modo a contrastar com o tema: vida, a morte é outro dos assuntos que o filme trata e representa. Os irmãos estão permanentemente obcecados pelo mistério que o estado de morto revela. Durante esta sequência, o realizador mostra-nos inúmeras imagens aceleradas de animais e plantas em decomposição. Este efeito parece querer demonstrar que os gémeos estão particularmente interessados na transição da vida para a morte.

As alusões ao Olimpo são facilmente delineáveis. Existem entidades com a sua própria residência e todos vivem no mesmo espaço alargado: o zoo. Muitos dos eventos, todavia, nada têm que ver com a Antiguidade, ou pelo menos, alteram-nos de tal modo que se separam destas presumíveis referências.

Os habitantes do jardim zoológico, i.e., os deuses, controlam os animais, seres que funcionam como metáfora do homem. Um dos irmãos, quando questionado sobre que tipo de animais estuda, responde: “todo o tipo de animais”.

“Laid by whom? By Jupiter? Was that the cause of death?”, estas palavras são proferidas no início do filme, após o acidente já mencionado, em que as mulheres dos protagonistas morreram. Estará o realizador a sugerir que é este deus o responsável pelo destino final dos homens? Ou será esta referência apenas uma inclusão inocente? Seja qual for a resposta correcta, Greenaway demonstra apetência por colocar dúvida na mente de um espectador. Assim sendo, todo o panteão que o realizador descreve, de forma clara, no passo citado torna-se mais difícil de deslindar ao longo do filme. Apesar de algumas das alusões ao mundo clássico serem óbvias.

Vénus é a primeira divindade apresentada, sendo, em *A Zed and Two Noughts* referida como Venus de Milo (Frances Barber)¹. Esta personagem, ao ter a profissão de prostituta amadora e de receber este nome pretende aludir, claramente, a Afrodite Πόρνη, s. “prostituta”. Hermes é o guarda do zoo. O espectador consegue identificá-lo pois, como referido, ele usa asas no seu chapéu. O deus mensageiro também devaneia pelo espaço, dialogando com muitas das personagens.

Van Hoyten (Joss Ackland) talvez seja Hades, visto que tem uma presença imponente e costuma vestir-se de preto, cor que se pode associar ao Tártaro. Outra personagem que poderá ser Hades ou Zeus é Felipe Arc-en-Ciel (Wolf Kahler). Esta parece-nos ser uma ideia viável pois, tendo um enorme fascínio por zebras (vide citação

¹ Menção a Afrodite ou Vénus de Milo, como é hoje conhecida, uma célebre escultura de Alexandre de Antioquia, datada de c. 100 a.C., e que se encontra no Museu do Louvre, LL 299, Ma 399. Para mais sobre a peça em si vide RIDGWAY, B.S., *Hellenistic Sculpture*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin, 2000, pp. 167-171, III. 21, fig. 5.

de Greenaway), ele também se veste de branco, cor que se pode associar ao Olimpo. O seu nome sugere ainda um carácter uraniano. Por fim, Zeus também poderá ser Fallast (Geoffrey Palmer), o gerente do Zoo, que se veste de fato e, predominantemente, com cores negras. Este jogo de cores e símbolos evidencia o contraste entre a luz e a escuridão, entre a vida e a morte, entre o mortal e o divino.



Ilustração 27 – Possíveis representações de Deuses Gregos em *A Zed & Two Noughts* (1985). Da esquerda para a direita. Alba Bewick, já sem as duas pernas. Felipe Arc-en-Ciel, também sem os membros inferiores. Fallast, que à semelhança de Alba, vide ilustração 25, tem um faixo de luz, uma “auréola estilizada”, atrás de si. Venus de Milo dialoga com Van Hoyten.

Uma metáfora que atravessa todo o filme tem que ver com a amputação de membros do corpo. Perder uma perna, ou preferencialmente as duas, é uma obsessão que a personagem “Alba” não consegue afastar da sua mente. A mãe dos gémeos decide amputar as duas pernas. Mais tarde, é apresentada a Felipe Arc-en-Ciel, que também não tem todos os membros do corpo. Os dois enamoram-se. O que significa a perda destes membros? Porque se enamora Alba por esta personagem enigmática? Só as personagens que se associam aos deuses têm falta de membros. Será isto uma forma de representar o divino, em contraste com o mortal? Talvez, mas a opção mais provável relaciona-se com o facto de muita da estatuária que nos chega da Antiguidade estar danificada, perder componentes originais. Isto também demonstra a maior adoração que Greenaway demonstra, no que respeita ao que nos chegou do mundo clássico, em detrimento do modo como estas obras pretendiam ser e permanecer no seu contexto original.

O cineasta britânico também parece preocupado com simetrias. Ao remover uma das suas pernas, Alba não resiste a cortar também a outra, quase como se esta fosse um empecilho à sua existência. Inúmeros planos são compostos com uma estética excessivamente assimétrica. Tudo isto é um subterfúgio para o verdadeiro significado do filme: a consciência de que o homem está sozinho, num universo sem deuses, vazio, onde a vida e a morte parecem não ter significado.

3.7 Jason and the Argonauts (2000)

Voltando às adaptações directas e aos filmes mais recentes, que dependem em grande medida de CGI, podemos listar o primeiro *remake*, *Jason and the Argonauts* (2000), uma mini-série da Hallmark Entertainment e da Panfilm, com a duração total de quase três horas. O mito que a história adapta, com alguma frivolidade, é o de Jasão e o velo de ouro¹. A série conta a vida de Jasão (Jason London). Enquanto criança, o herói testemunha o assassinio do pai, às mãos do seu tio, Pélias (Dennis Hopper). Depois de conseguir escapar ao atentado que fazem à sua vida, Jasão foge de casa. Passados trinta anos, o herói regressa para reclamar o trono que era seu por direito. Pélias, conquanto, ao saber que o seu sobrinho regressou, condena-o à morte. De modo a salvar a sua própria vida, Jasão promete capturar o Velo de Ouro. Com este intuito, o herói cria um grupo que virá a ser conhecido como Argonautas. Juntos, embarcam numa viagem arriscada para capturar o Velo e cumprir os seus destinos.

Zeus (Angus Macfadyen) e Hera (Olivia Williams) são as primeiras figuras a surgir no ecrã. Os deuses aparecem como dois gigantes antropomórficos no meio de nuvens e montanhas (a única possível menção ao Olimpo). Estas são as únicas divindades representadas com maior destaque.

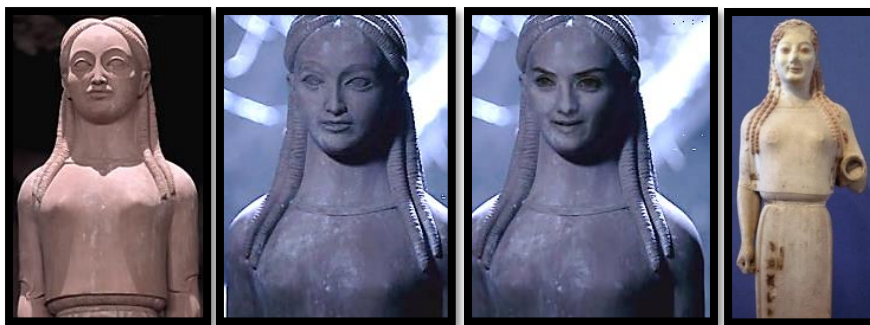


Ilustração 28 – Hera como estátua e a sua verosimilhança clássica. Dois planos de Hera como κόρη em *Jason and the Argonauts* (2000). No segundo plano, vemos, à esquerda, o pormenor do rosto e, à direita, a transposição para o rosto da actriz que

interpreta o papel (Olivia Williams). Última imagem, *kore* do *peplos*, estátua de uma serva (apontada como hipótese), usa um *peplos* sobre o *chiton*, ACMA 679 *Kore* 1, c. 530 a.C.

Na Terra, Jasão tem um encontro com uma idosa que pretende passar o rio. Com a ajuda do jovem, a velha consegue fazê-lo. Pouco depois, vimos a descobrir que se trata de Hera no corpo de um ser humano². Ela é a primeira a falar-lhe do velo. A deusa toma

¹ Vide em especial AP. RHOD., *Argon.*; OV, *Met.* 7.1 e segs; vide ainda LORDKIPANIDZE, Otar, “The Golden Fleece: myth, euhemeristic explanation and archaeology”, *Oxford Journal of Archaeology*, 2001, 20(1) / 1-38.

² Esta forma de representar os deuses é recorrente no cinema, mas também no mundo antigo. É um tipo de representação teomórfica. Esta representação é conhecida como antropoteísmo, a percepção de um, ou vários seres divinos sob forma humana, podendo também ser o reconhecimento de características humanas

esta forma esporadicamente. Mais tarde, filho e mãe comunicam através de uma κόρη arcaica associada no filme à deusa; uma estátua que ganha vida (vide ilustração 28). No mundo uraniano, o conflito que os dois imortais têm relaciona-se com as aventuras de Jasão. O casal divino usa vestes idênticas às presentes noutras obras cinematográficas. Hera trata Zeus como “o seu senhor”. Ele ordena como se ela fosse sua serva.

O centro do embate entre os dois é as relações extraconjugais com mulheres mortais, mulheres que Zeus acha irresistíveis e que Hera despreza. Como vingança, a deusa ajuda Jasão, um belo jovem. Isto aborrece o pai dos deuses, que roga malefícios ao herói. Zeus tem a habilidade de criar nevoeiros, tornados, mas também de aliciar jovens formosas, chegando mesmo a dizer: “Eu sou o irresistível”.



Ilustração 29 - Representações de divindades em *Jason and the Argonauts* (2000). Da esquerda para a direita, de cima para baixo. Eros agarra o seu arco, enquanto ouve as ordens de Hera. Hera segura Eros na palma da sua mão (isto é equidistante a um passo da *Argonáutica*, cf. AP. RHOD., *Argon.*, 3.25 sq.). Posídon ameaça a segurança dos Argonautas, nesta imagem o deus está de pé, à frente da embarcação, mas por ser tão colossal, a Argos não é visível. Grande plano de Zeus, com barba e cabelo similar a outras interpretações cinematográficas, mas com um aspecto mais jovem. Zeus e Hera olham para a Terra, a partir do Olimpo. Hera (Freda Dowie) como uma mulher idosa.

Posídon também marca presença. Durante a viagem marítima dos aventureiros, o deus dos mares é confundido com uma ilha. Ele ameaça a segurança dos Argonautas (ao contrário do que acontece no filme original)¹ e, devido à sua dimensão, consegue gerar ondas gigantescas. Posídon é, todavia, um colosso e não um deus, não se encontra na mesma categoria que Zeus ou Hera. Apesar deste seu tamanho, Posídon não é igual aos

nestes seres. Vide KENNEDY, J.S., *The New Anthropomorphism*, Cambridge University Press, Cambridge, 1992, pp. 9-33.

¹ Tanto na *Argonáutica* de Apolónio de Rodes como na de Valério Flaco (imitador do primeiro), Posídon não marca sequer presença. Aventuras em ilhas, contudo, são uma recorrência nas viagens do grupo de heróis.

outros dois deuses. Os criadores da mini-série decidiram representar, de forma clara e distintiva, apenas os governantes do Olimpo. A faceta de rei dos mares não chega a ser perceptível. A sua representação aproxima-se mais de um Polifemo disforme do que de um Posídon. O nome do actor que desempenha este papel nem sequer aparece nos créditos. No entanto, é identificado como irmão de Zeus, acatando todas as suas ordens.

Eros (Adam Cooper) também surge em *Jason and the Argonauts*. Ele é o deus do amor. Na mitologia grega, porém, esta divindade relaciona-se mais com o desejo e a atracção sexual¹. Eros tem uma dimensão corporal menor que Hera ou Zeus, e é representado como um adolescente que se encontra, literalmente, em chamas². O jovem segue as ordens da deusa-rainha.

Muitas das cenas que aqui podemos encontrar são influenciadas pelo filme em que se baseia, não deixando de se implementar alterações significantes. O modo como os deuses observam os mortais, por exemplo, vai variando, estando geralmente posicionados nas nuvens a olhar para baixo, mas chegando a ver o destino de Jasão ao olhar para a palma de Zeus. Nesta adaptação, os deuses gregos são menosprezados. A personagem “Hera” chega a admitir que os mortais são melhores, ao afirmar: “somos envergonhados por eles [*i.e.*, somos envergonhados pelas acções dos mortais]”. Esta é uma afirmação estranha se tivermos em conta a quantidade de narrativas mitológicas em que um mortal é castigado por se achar igual ou superior aos deuses. Não nos podemos esquecer, contudo, que esta é a perspectiva dos criadores de *Jason and the Argonauts*. O filme é mais um espelho de como os deuses gregos são percepcionados na contemporaneidade. Zeus e Hera podem fazer parte de uma narrativa, terem a sua zanga e influência na história. Mas é o homem que funciona como bússola moral. O panteão grego, preenchido por “deuses pagãos”, não pode ocupar esse papel central.

3.8 *Clash of the Titans* (2010) / *Wrath of the Titans* (2012)

Outros dois filmes que incluem semelhanças com a mini-série anterior, por serem do género fantástico e por serem *remakes*, são *Clash of the Titans* (2010) e *Wrath of the*

¹ Vide NONNUS, *Dion.*, 1.400 e segs; 24.325 e segs; OPP., *H.*, 4.10 sq.

² Este é um dos exemplos de uma interpretação literal dos textos clássicos. Nestas obras antigas, refere-se realmente a chama de Eros, mas num sentido metafórico, em relação à paixão, e não como um fogo real. Vide OPP, *C.*, 2.410 e segs: “Para o teu fogo até a luz concede espaço por medo e os raios de Zeus, de igual modo, dão lugar. Setas tão ardentes, espírito feroz que tens [...]” (traduzido do inglês a partir da tradução de A.W. Mair); NONNUS, *Dion.*, 1.400 e segs: “Como deus fogueiro, arma-te contra Tífon, e com a tua ajuda deixa que os raios ardentes voltem à minha mão” (traduzido do inglês a partir da tradução de W.H.J. Rouse).

Titans (2012). A principal diferença em relação à longa-metragem original encontra-se, desde logo, no maior destaque oferecido ao panteão, não só pelo facto de surgirem bastantes mais divindades, mas também por estas terem uma importância central na história.

O primeiro *blockbuster*, realizado por Louis Leterrier¹, conta a história do semideus Perseu (Sam Worthington), filho de Zeus que combate contra os inimigos provenientes do Submundo, de modo a evitar que eles estendam a sua influência ao reino terrestre e olímpico. O primeiro filme copia indiscriminadamente a narrativa do original, pelo que as referências clássicas utilizadas são as mesmas. As representações dos deuses, apesar disso, são consideravelmente diferentes.



Ilustração 30 – Os três irmãos, e deuses-reis, em *Clash of The Titans* (2010). Primeira Imagem, Zeus (Liam Neeson) com uma águia atrás de si. Segunda e terceira imagens, Posídon (Danny Huston) segura o tridente. Quarta imagem, Hades (Ralph Fiennes), cromaticamente contrastante com os outros deuses. Atrás de Hades está o mundo terrestre.

O prólogo começa nas estrelas, plano de fundo para brevemente mencionar a Titanomaquia², dando-se maior importância a Zeus (Liam Neeson), Posídon (Danny Huston) e Hades (Ralph Fiennes). O maior conflito deste enredo não se encontra entre o casal olímpico, mas sim entre dois irmãos: o rei dos deuses e o rei do Submundo. Em relação ao filme original, existem *easter eggs*³, como a inclusão de pequenas e débeis estátuas que representam os homens, o voo de uma ave no início (que vagueia pelos corredores do palácio olímpico), a coruja mecânica de Atena⁴ ou a presença de uma arca com uma mãe e um filho no seu interior – tudo elementos que podem ser encontrados no filme original. Os actores que representam os deuses são, mais uma vez, profissionais reputados, célebres e premiados.

¹ Escrito por Travis Beacham, Phil Hay e Matt Manfredi.

² Vide HES, *Th.*, 617-643. Vide também BREMMER, J., “Remember the Titans. Greek fallen angels: Kronos and the Titans”, *The Myth of the Fallen Angels*, University of Groningen, Groningen, 2004, pp. 35-61.

³ Expressão que tem origem nos videojogos e que se refere a uma mensagem escondida ou elemento secreto da obra em questão. Cf. WOLF, Mark, *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara, California, 2012, p. 177.

⁴ Esta coruja é uma possível alusão a um *Αὐτόματον*, criado na mitologia por Hefesto e Dédalo. Sobre os autómatos de Hefesto, vide *Il.* 18.371, *Od.* 7.87; sobre os de Dédalo, vide *PL.*, *Euthphr.*, 11d, *Menex.*, 97d; *PHILOSTR.*, *Imag.*, 1.16.

O Olimpo também partilha as mesmas características do seu predecessor. Existe no filme, deste modo, um palácio preenchido por templos, aquedutos e arcos que emergem das montanhas e se localizam entre as nuvens. Utilizando-se, portanto uma gramática arquitectónica clássica. Hades é o primeiro deus a surgir. Ele é um pouco velho, calvo, rouco e aparece a partir de uma mistura de cinzas pretas, que podem tomar a forma de asas e nas quais se consegue metamorfosear. O deus do Submundo usa uma armadura sem qualquer tipo de brilho¹. Ele controla e admira a morte. Traz destruição de imediato, pois este é um dos objectivos da personagem. O panteão grego demonstra algum desprezo em relação à Humanidade.



Ilustração 31 - O Olimpo em *Clash of The Titans* (2010). À esquerda, o cume da montanha olímpica. À direita, o concílio dos deuses, com Zeus destacado no centro; Posídon, à sua direita, segura o tridente e Hera, à sua esquerda, não é incluída na narrativa deste filme.

Os restantes deuses são introduzidos em concílio², de que Hades não faz parte. Zeus, que é adulto/maduro, mas não chega a ter cabelos brancos, tem longas barbas e ocupa um lugar central sentado no seu trono, apesar todos terem um assento similar. Os deuses masculinos são considerados guerreiros, pelo que Zeus, Posídon, Apolo (Luke Evans), Hermes (Alexander Siddig) ou Ares (Tamer Hassan), usam uma armadura resplandecente. Todos têm vestes que brilham, porém, as divindades menos guerreiras usam tecidos. Ao lado do trono de Zeus posa uma águia³. O Crónida é claramente confundido com o Deus cristão, pois ele é “o criador [dos homens]”, obra por que demonstra enorme respeito. Apolo segura uma lança com um pequeno brilho na sua ponta (vide ilustração 32) e tem uma aparência juvenil. Posídon segura um tridente⁴, a sua idade é a mesma que a dos seus irmãos. Zeus tem a habilidade de tomar a forma de humanos e

¹ O que cria, mais uma vez, um afastamento em relação aos deuses olímpicos, mas também o liga ao mundo inferior onde a luz é escassa. Sobre a escuridão do Tártaro vide AESCH., *Eum.*, 75: “[...] visto que habitavam as trevas do mal e o Tártaro subterrâneo [...]” (Trad. Manuel Pulquério). Vide também OV., *Met.*, 1.113: “Depois de Saturno ser enviado para a negridão do Tártaro [...]” (Trad. Paulo Farmhouse Alberto).

² Vide, *Il.*, 8.2-4: “[...] enquanto Zeus , que com o trovão se deleita, reunia os deuses no píncaro mais elevado do Olimpo de muitos cumes. Ele próprio tomou a palavra e todos os deuses escutaram [...]” (Trad. Frederico Lourenço). Vide ainda *Il.*, 20.4 sq.

³ Para um exemplo demonstrativo da sua relação com este animal ver ilustração 12.

⁴ Vide ilustração 11.

animais¹. Ele vem à terra no mesmo corpo que tem no Olimpo, apesar de se tornar num simples viajante e perder o seu brilho. Os deuses sobejantes são visíveis, mas difíceis de identificar, apenas compõem o grupo conciliar, sem terem nenhuma outra relevância narrativa.



Ilustração 32 – À esquerda: Apolo, em pé, segura uma lança (pormenor). Ânfora ática. Rf. Oxford, Ashmolean Mus. 1885.671 (271, c. 480-470 a.C. À direita: plano de Apolo, Luke Evans, em *Clash of The Titans* (2010) curiosamente o mesmo actor que representa Zeus em *Immortals* (2011). Aqui podemos observar o descrito acima. Também há que realçar o facto de Apolo vestir uma armadura dourada, enquanto a maioria dos restantes deuses se veste de prateado. Tanto o brilho da sua lança, como

a cor do seu vestuário são uma associação com a luz.

Estas longa-metragens também têm a particularidade de incluir uma menção ao Submundo. No primeiro filme, esta dimensão é atingível através de uma cratera que se encontra debaixo do mar. O grupo que acompanha o protagonista começa por atravessar o Estige, um rio nebuloso, escuro e rochoso. Quem navega o barco, identificável com o Caronte mitológico², é um esqueleto vivo, sem falas, quase um adereço que mimetiza os *gondolieri* de Veneza. O rio tem mortos nas suas águas³. Eles prosseguem para este local, pois, de acordo com o argumento, é onde se encontra Medusa⁴. Não existe uma associação directa entre este rio e o deus-rei do Submundo. No último acto do primeiro filme, Hades é enviado pela espada de Perseu para o seu reino, ao ser atirado por um raio, atravessar o mar e uma cratera de lava que se fecha lentamente, pelo que parece existir alguma confusão sobre o que é o mundo mitológico dos mortos.

Wrath of the Titans (2012), realizado por Jonathan Liebesman⁵, conta a história de como Ares e Hades tentam destronar Zeus, ao soltar os titãs. Perseu tem, por isso, de se aventurar pelo Submundo de modo a salvar o pai. Nesta sequência, o Tártaro, “a grande

¹ Para o primeiro, vide OV., *Met.*, 6.113 e para o segundo OV., *Met.*, 5.327-328; 10.155-161, meramente como exemplos. Sobre uma análise mais profusa desta personagem ao longo das *Metamorfoses* vide SEGAL, Charles, «Jupiter in Ovid's "Metamorphoses"», *Arion: A Journal of Humanities and the Classics*, Boston University, 2001, 9 (1) / 78-99.

² Caronte é um barqueiro que leva as almas de mortos recentes ao longo dos rios Estige e Aqueronte, os quais dividiam o mundo dos vivos do mundo dos mortos. Vide, por exemplo, EUR., *Alc.*, 252 sq.; PAUS., 10.28.2.

³ Referência aos rios que ligavam o mundo superior com o inferior, vide, por exemplo, PL., *Resp.*, 387c: “[...] devem ainda rejeitar-se todos os nomes terríveis e medonhos relativos a estes lugares, «Cocito» e «Estige», «espíritos dos mortos» e «espectros», e outras designações do mesmo jaez que fazem arrepiar quem as escuta” (Trad. Maria Helena da Rocha Pereira).

⁴ Vide HES., *Theog.*, 270-280; VER., *Aen.*, 6.287 sq.; Ovídio sugere que a górgone habitava perto de Atlas, no Tártaro, portanto; vide OV., *Met.*, 4.772.

⁵ Escrito por Dan Mazeau, David Leslie Johnson, e Greg Berlanti.

prisão do Submundo”, tal como lhe chamam no filme, está presente e claramente definido como tal. O mundo inferior é um lugar rochoso, que não é totalmente desprovido de luz. Os criadores do filme associam, claramente, este local com o Inferno cristão. A única forma de lá entrar é através de um labirinto, com um minotauro no seu interior¹, e não de um rio, pelo que o filme deixa-se contaminar por outros mitos. Só depois de matar a besta é possível destrinçar a entrada do Tártaro. O segundo filme é sobre como a descrença nos deuses pode levar ao fim do mundo, nomeadamente, com a subida de parte dos seus habitantes à terra.

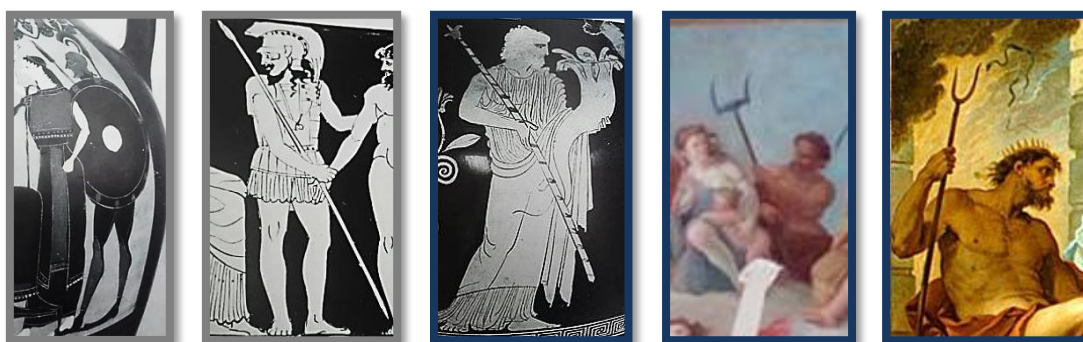


Ilustração 33 – Ares e Hades em representações clássicas e com influência clássica. Primeira imagem: Ânfora com representação de Ares barbado e armado, Paris, Louvre F32. Segunda imagem: Cântaro ático em que Ares está barbado e usa couraça e lança, London, Br. Mus. E 155, de Nola, c. séc. V a.C. Terceira imagem: Hídria ática em que Hades de cabelos brancos, com *chiton* e *himation* segura numa cornucópia, na mão esquerda, e num cetro, na mão direita, London, BM E 183, c. 430 a. C. Quarta imagem: pintura do concílio dos deuses, no qual se representa Hades com uma forquilha (pormenor), Palácio Nacional da Ajuda, sala D. João VI, séc. XIX. Quinta imagem, pormenor de Hades no seu reino, *Hades e Perséfone* de Luca Giordano, séc. XVII.

Em *Wrath of the Titans*, Zeus tem a capacidade de visitar o filho de Perseu, Hélio (John Bell)², nos sonhos da criança. Num sentido mais prático, o deus-rei empunha uma lança e veste uma armadura, com que se defende. Posídon usa os mesmos tipos de roupa que o irmão, mas é caracterizado como sendo mais envelhecido. Ares (Edgar Ramírez) é mais jovem, usa uma armadura com dois carneiros³, simbolismo que preenche o resto do seu traje. O deus da guerra maneja uma arma similar a um martelo. Hades segura uma forquilha⁴, vestindo-se com algum tipo de armadura. Logo no início do filme é com a

¹ Sobre o mito do Minotauro vide, por exemplo, APOLL., *Biblioth.*, 1.7-1.9, 3.8-11, 3.213; DIOD. SIC., 4.77.1; PLUT., *Thes.*, 15.1, 17.3, 19.1.

² Perseu e Andrómeda tiveram nove filhos, nenhum deles chamado Hélio, como se poderia prever. Esta será mais uma tentativa de tornar ténue a linha que separa o mortal do imortal, dado que Hélio é a personificação do Sol, que era muitas vezes referido como Apolo, cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 120.

³ A associação a este animal pode dever-se a dois factores. O primeiro relaciona-se com o nome latino *Aries*, que significa carneiro. O segundo tem que ver com o facto de o carneiro ser iconograficamente associado a figuras malignas, em especial com o Diabo dos escritos bíblicos.

⁴ Na iconografia clássica usava antes um simples bastão ou lança, a forquilha é um tipo de representação mais recente. Vide ilustração 20, 33 e 34.

ajuda curiosa de Ares¹, que consegue capturar Zeus e assassinar o seu outro irmão (Posídon acaba por morrer mais tarde, transformando-se em pó, voltando assim à terra, tal como acontece com todos os outros deuses, à excepção de Hades). O deus da guerra fica com os raios de Zeus e Hades dá início à destruição final.

Hefesto (Bill Nighy) é mais uma novidade. Primeiramente referido como “o que caiu”, referência à sua tradição mitológica², é também responsável pela forja das armas dos três irmãos, que juntas dão origem a um dos *macguffins*³ do filme. Ele é velho, com barbas, corcunda e veste-se sem qualquer luxo ou brilho, usa um chapéu de metal. Foi composto como se fosse um Gollum/Sméagol ou um Dr. Jekyll/Mr. Hyde, tendo dupla personalidade.

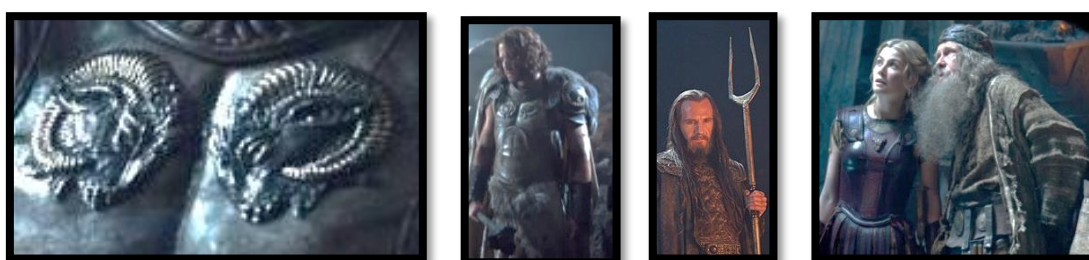


Ilustração 34 – Ares, Hades, Andrómeda e Hefesto em *Clash of The Titans* (2010) e *Wrath of the Titans* (2012). À esquerda, pormenor da armadura de Ares, com a iconografia de um carneiro. Segunda imagem, Ares (Edgar Ramírez). Terceira imagem, Hades com a sua forquilha (comparar com ilustração 33). À direita, Andrómeda guerreira, e Hefesto.

Ártemis não é mencionada, mas a personagem de Andrómeda (Rosamund Pike) veste-se como a deusa caçadora e usa arco e flecha como armas⁴; contudo, esse é o único traço que partilha com a divindade. Este pouco investimento em entidades divinas femininas diz muito sobre o papel que a mulher tem na mente dos criadores destes filmes. Hefesto menciona a sua mulher, Afrodite. O deus metalúrgico afirma que Andrómeda é parecida com esta deusa.

Alguns diálogos parecem assumir que os deuses vão perecer ou ser esquecidos, enquanto os homens, os heróis, como o protagonista, assumem o papel de seres divinos. Em ambas as adaptações existe desprezo pelos deuses:

¹ Como se sabe, Ares não era um deus muito apreciado no Olimpo, visto que, como deus da guerra, ameaçava a ordem que Zeus e muitos dos seus filhos queriam proteger. Também de salientar, é o facto de, em Roma, o culto a Marte ter sido enaltecido.

² Existem duas tradições referentes à queda do deus. A primeira entidade divina a perpetrar o acto foi Hera, a sua mãe, vide *Il.*, 18.395-405, e *Hymn, Hom. Ap.*, 316-321. A segunda foi Zeus, vide *Il.*, 1.590-594; VAL. FLAC., 2.8.5; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.5.

³ Esta palavra refere-se a um engenho do enredo que toma a forma de um objectivo, um objecto desejado, ou outro motivador que o protagonista quer alcançar, muitas vezes, com pouca ou nenhuma explicação narrativa. Hitchcock foi quem popularizou o termo, vide DEUTELBAUM, Marshall, et POAGUE, Leland A, *A Hitchcock reader*, Wiley-Blackwell, Oxford, 2009, p. 114.

⁴ Vide ilustração 7.

“[HÉLIO] I want to be a good god.
“[PERSEU] Good gods don’t exist”;
“[ZEUS] You will learn someday that being half human, makes you stronger than a god [...]”.
“[HADES – to Zeus] When your precious humans die, at least their souls go to another place. When a god dies, it isn’t death. It’s just absence. It’s nothing. It’s oblivion! It’s oblivion...””.

Ambos os filmes dominam melhor a narrativa de *Clash of the Titans* (1981) do que a mitologia grega porque, apesar de conhecerem esta última, a sua utilização nunca deixa de ser superficial ou inteiramente modelada.

3.9 *Immortals* (2011)

Neste capítulo, um dos últimos filmes que merecerá a nossa atenção é *Immortals* (2011) realizado por Tarsem Singh e escrito por Charley e Vlas Parlapanides. O realizador indiano é conhecido por dirigir filmes de fantasia com narrativas não convencionais e com uma arte visual irreverente¹. Com uma equipa criadora tão internacional, será curioso ver quais as principais diferenças e semelhanças em relação às adaptações mais típicas de Hollywood.



Ilustração 35 - Zeus e Atena andam entre nós em *Immortals* (2011). Nas duas imagens à esquerda, Zeus enquanto idoso e Zeus, na sua forma divina. Últimas duas imagens, a metamorfose de Atena.

O enredo gira em torno da libertação dos titãs pelo rei Hiperión (Mickey Rourke)² e consequente destruição da Terra. Isto significa que a história sofre influência da Titanomaquia, pretendendo-se continuar a narrativa clássica, readaptando-a para um público moderno³. Teseu tem de combater contra o inimigo comum dos mortais e dos deuses de modo a evitar o fim do mundo. O filme, que mantém uma fotografia e um uso de *slow motion* muito similares a *300* (2006) de Zack Snyder, começa com a narração de uma misteriosa batalha entre seres imortais: a Titanomaquia. Também é neste ponto que

¹ Comparar com as cores vivas e iluminação usadas por Sir Lawrence Alma-Tadema e Cecil B. DeMille.

² Hiperión era um titã, filho de Gaia e Úrano, vide HES., *Theog.*, 134; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.1.3. No filme, contudo, o titã, apesar de identificado como tal, não desempenha este papel, utilizando-se apenas o seu nome.

³ Vide capítulo referente a Zeus no cinema, particularmente, ao jogo *God of War III* (2010).

se insere o *macguffin*¹ do filme – o arco de Epiro. Ainda no contexto do filme, os titãs simbolizam o mundo não civilizado, que irá reemergir; e a personagem de Hiperión corporiza a ideia da descrença no plano divino, visto que age sem qualquer preocupação em ser punido por um imortal. De facto, nunca é castigado por um deus, só Teseu (Henry Cavill) o consegue parar.

Zeus é inicialmente representado como um idoso (desempenhado por John Hurt, a ideia do deus velho mantém-se, portanto) que chega a ser enquadrado com a estátua de uma águia. Esta é uma das formas que o deus assume. Ao tomar a sua aparência imortal, vemos um belo jovem, sem qualquer sinal de envelhecimento que usa uma coroa e veste-se predominantemente de dourado². O seu aspecto de homem idoso aproxima o deus do mundo terrestre. Ao tornarem Zeus (Luke Evans) jovem e formoso, os criadores pretendem indicar que esta é a sua “forma imortal”, o que se coaduna com a aparência que os artistas plásticos gregos, na Antiguidade, imprimiam às suas representações de deuses jovens. Em *Immortals*, o deus-rei permanece como a autoridade suprema do Olimpo, a sua ordem em relação à não intromissão dos deuses no mundo dos mortais, relembra um pedido semelhante presente na *Ilíada*³.

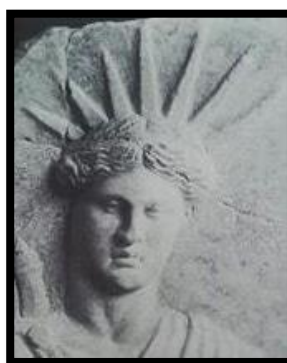


Ilustração 36 – À esquerda: plano de *Immortals* (2011) no qual se representa, de forma estilizada, cinco olímpicos. Mais à esquerda está Hélios ou Apolo, seguido de Atena coroada, em cima, Hermes; em baixo, Héracles (Steve Byers); mais à direita Posídon. Alguns deles olham para Zeus, que se aproxima.

Imagem à direita: relevo de Apolo ou Hélios com uma auréola de raios na cabeça. Delos, Museum A 2915-17.

Athena (Isabel Lucas) é a segunda divindade a surgir. A deusa disfarça-se ao misturar-se com o cenário (vide ilustração 35); porém, ao revelar-se, também demonstra ser uma bonita jovem que se cobre com um manto dourado. Mais tarde, usa uma coroa na cabeça, talvez por Hera não marcar presença.

Em *Immortals*, os argumentistas preocupam-se com os mitos gregos, mas o principal interesse está na adaptação da história à sua premissa de base. Zeus é, assim,

¹ Relacionar com ideias de Joseph Campbell, vide CAMPBELL, J., *The Hero of a Thousand Faces*, New World Library, Novato, California, 2008, (ed. original de 1968), pp. 40-49. Vide também PROPP, Vladimir, *Morfologia do Conto*, Vega, Lisboa, 1983, pp. 122-126.

² Cf. “Amarelo”, CHEVALIER, *Op. Cit.*, 1982, p. 58 sq.

³ Cf. *Il.*, 8.5 sq.

adepto do livre arbítrio dos homens. Os deuses podem ser mortos por outros deuses, e os titãs são idênticos entre si (são representados como homens pintados com tons negros que têm um comportamento animal). Muito do que estrutura o mito de Teseu é abandonado, apesar de existir um encontro com o que podemos identificar como sendo um “minotauro”, um homem com uma máscara de touro. Ao longo do filme, torna-se evidente o conhecimento da mitologia grega por parte dos criadores. As alterações, no entanto, existem. *Immortals* parece, no lugar de corromper os mitos com elementos contemporâneos ou de outras mitologias, apenas miscigená-los durante o processo de criação da narrativa.

O primeiro contacto que temos com o Olimpo é através do olhar de uma das deusas que lá se encontra. Percebemos que a casa dos deuses se localiza entre nuvens no cimo de uma montanha. A arquitectura é algo estilizada, não havendo referências directas à arte clássica, exceptuando-se a presença de pedra mármore e de dois relevos esculturais. O espaço tem alguma vegetação e saliências rochosas.

O Tártaro, por sua vez, é um monte situado na terra, no núcleo do qual se encontram aprisionados os titãs. As restantes entidades divinas são jovens, fisicamente bem constituídas e vestem-se de dourado. Apolo (desempenhado por Peter Stebbings, creditado com o nome de Hélio) usa uma coroa com raios protuberantes, Hermes (não creditado) tem também um adereço na cabeça com duas grandes asas e Posídon (Kellan Lutz) segura o tridente. Mantêm-se, portanto, os códigos iconográficos antigos. A juventude dos deuses é uma marca do impacte desta mesma ideia, presente, por exemplo, no mito grego de Narciso ou em artes plásticas que criaram este tipo de representação.

Quando Posídon, avocado como irmão de Zeus, decide influenciar o destino dos humanos, a sua atitude é semelhante à da mesma personagem presente em *God of War III* (2010), saltando do Olimpo para o abismo e perfurando os mares¹. Na longa-metragem, isto gera um grande estrondo e um maremoto que dizima os inimigos dos heróis. Já Apolo denota, ao intervir, ter a habilidade de se mover de forma bastante rápida. O deus délio manobra uma arma similar a um martelo.

¹ Actos semelhantes podem ser percebidos na *Ilíada*, vide *Il.*, 2.166, 4.75: “Tal como o astro enviado pelo Crónida de retorcidos conselhos como portento a marinheiros ou ao vasto exército de povos, estrela brilhante, de que se projectam abundantes centelhas – assim se lançou em direcção à terra Palas Atena, aterrando no meio deles com um salto; e o espanto dominou quem olhava [...]”, 7.17.

Neste contexto narrativo, os deuses podem morrer, mas apenas se forem assassinados, ou por outros deuses, ou por um titã¹. Esta é uma opção narrativa que justifica a acção violenta, necessária num filme actual e *mainstream*. Estas intromissões divinas são castigadas por Zeus, que se vê obrigado a assassinar Apolo/Hélio, o seu próprio filho; pela mesma transgressão, contudo, Zeus poupou a vida de Atena². Nesta narrativa, quando um deus morre, a sua forma fica gravada no mármore do Olimpo.

Aqui pode ser encontrada a ideia de que os deuses são inferiores aos humanos, dado que não são os homens que têm fé nos deuses, mas sim os seres divinos que depositam a sua confiança e segurança nas mãos dos humanos³. No momento em que os titãs são soltos as regras impostas por Zeus perdem validade. Os deuses descem, como espectros, à terra estando equipados e prontos para combater: as entidades masculinas com um dorsal e pouco mais a cobrir-lhes o corpo, e Atena, a única deusa presente, ainda menos protegida.

Nesta sequência, Zeus utiliza a mesma arma que Hélio, mas a sua preferência é uma corrente de ferro. Ares tem algum destaque nesta cena, porém a sua figura apenas é identificável pelos créditos. O deus da guerra tem muito poucos símbolos ou menções que o possam definir de forma clara. Toda a cena é entrecortada com a luta entre Teseu e Hiperión, e tem altos níveis de violência gráfica. Zeus denota um claro favoritismo pela sua filha Atena. A deusa acaba por ser morta pelos titãs. Posídon é o último deus, além do irmão, a resistir à investida dos seres previamente aprisionados. Estes dois últimos desenvolvimentos têm enorme interesse histórico-mitológico. Atena, em *Immortals*, recebe muita atenção e carinho de Zeus. Esta escolha, para o desenvolvimento da personagem, deve-se ao facto de, na tradição mitológica de Atena, o seu pai a ter gerado⁴. Posídon, por sua vez, foi em tempos um dos deuses mais poderosos e adorados do mundo grego. Zeus acaba por escapar, voltando aos céus, e levando consigo o corpo da filha. Ao morrerem, os deuses imortais criam um paradoxo, um elemento narrativo sem lógica. O

¹ Zeus como idoso diz: “Immortals, once thought incapable of death, discovered they had the power to kill one another. Lost in this war was a weapon of unimaginable power, the Epirus bow. The victors declared themselves Gods, while the vanquished were renamed Titans and forever imprisoned within the bowels of Mount Tartarus. Eons passed, mankind flourished and the great war receded from memory. But the evil that once was has reemerged.”

² Mais uma prova de que os criadores do filme conheciam uma das histórias das origens da deusa, na qual, ela nasce da cabeça do seu pai, pois este engoliu Métis, a sua mãe, vide HES., *Theog.*, 887 e segs; 924. Zeus e Atena mantinham assim uma relação próxima extrema.

³ Vide, *Hymn. Hom. Cer.*, 310-312: “A raça dos homens terrenos logo teria finado / Por inexorável fome, de oblatos e sacrifícios / Ilustres privando os divos, donos dos átrios do Olimpo, [...]” (Trad. Ordep Serra). Vide também PL., *Symp.*, 190c, e comparar com HES., *Op.*, 180.

⁴ Cf. HES., *Theog.*, 887 e 924; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.20.

próprio título do filme, tendo em conta a morte efectiva de seres divinos, é uma escolha pouco óbvia.

Immortals termina com um *tracking shot* de relevos esculturais do mito de Teseu, talvez com o intuito de fornecer alguma autenticidade e de se relacionar, ainda mais, com a civilização grega antiga. A escultura de Teseu a matar o minotauro é destacada, mesmo que a sua importância na narrativa não tenha sido primordial. O filme termina com a seguinte mensagem: “All men souls are immortal. But the souls of the righteous are immortal and divine. Once a faithless man, Theseus gave his life to save mankind”. Estas são palavras proferidas por um Zeus idoso que demonstram mais uma vez a prevalência, em narrativas fílmicas, do humano sobre o divino. Teseu, tal como Jasão ou Perseu, nos filmes antes mencionados, é um descrente que passa a acreditar nos deuses, mas a não confiar nos seus poderes, deixando recair nos seus ombros toda a resolução da narrativa.

3.10 *John Wick* (2014) / *John Wick 2* (2017)

A ideia de incluir *John Wick* (2014), neste estudo, teve origem no vídeo do *youtuber essayist* Mikey Newman¹. Este vídeo-ensaísta chamou à sua análise “John Wick or The Boogeyman² Destroys Mount Olympus”. Desde logo, Newman afirma-se como defensor da ideia que *John Wick* é influenciado pela mitologia grega, mesmo que o filme o faça de forma subtil.

Neste filme, Keanu Reeves é John Wick, um assassino reformado que regressa ao activo depois de um grupo de delinquentes matarem o seu cão, a última prenda dada ao protagonista pela sua mulher recentemente falecida. A longa-metragem foi realizada por Chad Stahelski e David Leitch, e escrita por Derek Kolstad.

Antes de qualquer outro avanço, há que olhar para as palavras de Kolstad sobre as personagens que criou. Ele descreve Viggo (Michael Nyqvist), o líder da organização que o protagonista quer destronar, afirmando que “ele não fala muito, mas quando o faz, a terra mexe-se”. Sobre Viggo e John Wick diz que são como “deuses de Nova Iorque”. Winston, o dono do Hotel Continental, responsável por manter o espaço livre de violência,

¹ Cf. Sobre o primeiro filme: <https://www.youtube.com/watch?v=i3P1ejh9pGs&t=33s> [retirado a 15/02/18].

² Esta palavra, em específico, tem origem na língua inglesa, contudo, a personagem referida existe em inúmeras culturas e com os mais diversos nomes. Em Portugal é conhecido como o Papão. O seu significado, porém, não se altera, é sempre uma alusão a uma criatura mítica usada pelos adultos de modo a levar as crianças a portarem-se bem. Não existe nenhuma especificidade em relação à sua aparência. Na maioria das vezes é simplesmente uma personificação do terror. Vide SHIMABUKURO, Karra, "The Bogeyman of Your Nightmares: Freddy Krueger's Folkloric Roots", *Studies in Popular Culture*, 2014, 36 (2) / 45–65.

é descrito por Kolstad como “o titã”¹. Ele é o gerente do hotel que, apesar de não ter nome, é talvez o mais fácil de identificar. Nos créditos, ele é referido como *Charon* (Lance Reddick), associando-se a personagem a Caronte, o condutor do barco no mundo dos mortos, o guia, “a luz”. Temos de relembrar, contudo, que uma obra artística pode ultrapassar as ideias do seu autor.



Ilustração 37 – Plano de John Wick a passar à frente de estátuas relacionadas com a mitologia grega, no qual se incluem os doze deuses olímpicos.

Concomitantemente, Newman sugere uma correspondência com os deuses gregos, diferente da proposta do próprio argumentista. A Charon, o autor chama Apolo, deus da orientação e da luz². A Winston (Ian McShane), ele chama Zeus, deus do Olimpo e defensor da lei, ordem e paz³; a Viggo, chama Ares, o deus da guerra; Iosef (Alfie Allen), o gerador do conflito no filme, é associado a Deimos, o filho de Afrodite e Ares⁴, e deus do pavor⁵ (possível razão para ser a única personagem que não acredita no *Boogeyman*); à segunda personagem feminina e assassina, Ms. Perkins (Adrienne Palicki), Newman chama Ártemis, deusa da caça⁶; a uma personagem que surge para limpar uma cena do crime, ou seja, fazer o trabalho pesado, chama Hefesto, deus da metalurgia e dos muitos engenhos⁷; e a Marcus chama Hades ou, em tom cómico, “just Willem Dafoe”. Isto acontece provavelmente devido aos papéis e feições sinistras que são associados ao actor. Em *Wick*, Dafoe desempenha o papel de assassino contratado.

¹ *John Wick Production Notes*, p. 11.

² Não é necessariamente o deus da orientação, mas sim da verdade e da profecia, tendo em Delos um dos principais cultos a si dedicados, vide epíteto “Λοξίας”, “eclíptico, oblíquo [relacionado com o sol]”, AESCH., *Ag.*, 1072, *Eum.*, 1-20. Sobre a divindade como conectada com luz, vide “Αιγλήτης”, “o radiante”, APOLLOD., *Biblioth.*, 1.9.26, e “λύκη”, “o deus da luz”, AEL., *NA*, 4.4.

³ Algumas provas destas características estão no seu epíteto, Ἀγοραῖος, deus que protege os mercadores, vide, por exemplo, PAUS., 3.11.8, 5.15.3

⁴ Cf. HES., *Theog.*, 934 e segs: “Por sua vez, de Ares, aquele que atravessa os escudos, Citereia, gerou o Medo e o Terror [...]” (trad. Ana Elias Pinheiro).

⁵ Vide “Δεῖμος”, sig. “medo, terror”.

⁶ Característica que se liga ao seu epíteto de Ἀγροτέρα, “Ártemis, a caçadora”, cf. *Il.*, 21.471: “Ἄρτεμις ἀγροτέρη”.

⁷ Mais uma vez se liga esta característica aos seus epítetos de Χαλκεύς, “bate-chapa, metalúrgico”; Κλυτοτέχνης, “artífice de renome”; Πολύμητις, “perspicaz, astuto, de muitos engenhos”.

Algumas destas menções podem parecer rebuscadas. Nem Kolstad, o criador da história, parece ter um conhecimento alargado da mitologia grega. Seja como for, esta não deixa de ser, apenas, uma sugestão. O vídeo-ensaísta chega mesmo a afirmar que não existe uma influência directa da mitologia grega. O que existe é o que chama de “mitologia por associação”. Ou seja, é no processo de análise crítica, sugestiva, que estas associações surgem.

Entre os nomes acima mencionados, falta o da personagem titular. John Wick é um homem simples e honesto, mas que se pode transformar numa máquina de matar, é, de longe, quem tem supremacia sobre todas as outras “divindades”. Neste sentido, e ao contrário do que Kolstad afirma (apesar de este poder ter referido titã como adjectivo e não título), Wick seria o “verdadeiro titã” e, talvez mesmo Crono, o “titã” mais poderoso de todos.

Mais tarde, Viggo e Ms. Perkins, os irmãos da mitologia, juntam-se contra Marcus numa tentativa de derrubar Wick. Devido à transgressão da paz, contudo, Zeus toma o lado do presumível “titã”. O terceiro acto é o embate entre a personagem mais poderosa e o deus da guerra, durante uma noite de chuva torrencial e de trovões, quase sugerindo que Zeus os observa. Algumas outras alusões são também significativas. Wick pergunta a Ares, em jeito de desafio, mas também de introspecção: “Do I look civilized to you?”¹; o titã, com relativa facilidade, acaba por vencer o deus véos; e ambos se despedem com um “Be seeing you!”, um até já, sugerindo que se voltarão a encontrar em breve e que a morte não os afecta.

Keanu Reeves não é um actor recente. *Matrix* (1999), filme pelo qual ficou mais conhecido, tem já dezanove anos. A acção destes dois filmes é completamente diferente. Uma adopta um estilo mais estilizado, belo, enquanto a outra é realista e brutal. John Wick é descrito por Newman como sendo “uma relíquia de um período diferente”.

Todos estes elementos que compõem *John Wick* servem como exemplo de uma forma diferente de representar os deuses gregos. Apesar de as personagens fílmicas se identificarem com o panteão de forma subjectiva, não deixam de merecer ser referidas.

¹ Aqui sugerimos que os criadores do filme fazem, consciente ou inconscientemente, alusão à primitividade de um suposto titã, que terá antecedido os deuses “civilizados” do Olimpo. Relembramos também as palavras de Bill Moyers: “[...] ao ultrapassar as paixões obscurecidas, o herói simboliza a nossa habilidade em controlar o selvagem irracional dentro de nós”, CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 13 da introdução. Isto significa, portanto, que este filme não está preocupado em apresentar um herói, ao contrário de muitos dos anteriores.

John Wick 2 (2017), escrito e realizado pelos mesmos cineastas, continua a história de Wick, regressado ao mundo do crime. O protagonista descobre que o alvo agora é ele mesmo, pois uma enorme recompensa é oferecida a quem o matar. Esta sequência aborda o tema da perda, a privação de liberdade e de identidade. Consequentemente, a mitologia grega perde o seu significado e preponderância. A “nova narrativa mitológica” que Wick destrói é Hollywood, tal como sugerido por Newman¹. Esta segunda parte toma uma perspectiva mais internacional, não esquecendo a mitologia grega e tendo inúmeros temas catabáticos, mas agrupando-a com outros contextos e com a própria construção do seu mundo.

Apesar de os filmes que mencionámos não serem uma lista extensa, são já suficientes para perceber quais as divindades que recebem mais destaque na sétima arte. Zeus é uma figura que não se pode ignorar, pois ele é não só a cabeça do panteão, mas também a personagem que é mais facilmente identificável com o deus cristão. Hera, por ser a sua mulher, poderá ser quem se segue. A relação de ambos explora um conteúdo narrativo acessível ao público, pelo que é facilmente adaptável. Em terceiro lugar, teremos de mencionar Afrodite, em especial por se associar esta deusa a todo e qualquer tema que mencione paixão carnal ou sentimental. Hades também é inescapável, pois mais uma vez, a temática com a qual é coadjuvado é essencial para os escritores e realizadores actuais. Discutir e trabalhar a morte é algo crucial para qualquer ser humano, quanto mais, para um criador, um artista.

Outros deuses recebem uma importância secundária. O primeiro deles poderá ser Hermes, o deus mensageiro. Este é imediatamente seguido de Posídon, irmão de Zeus, estando sempre ligado ao mar. Atena é, por vezes, incluída e chega a ter relevância, tal como acontece com Apolo, Ares, Hefesto e Dioniso. Ártemis não chega a ser referida de forma directa e Deméter ou Héstia não são aludidas de todo.

Além dos já mencionados temas da juventude e romance, outros sobressaem. Um dos que mais se encontra em todos estes filmes é o temor dos deuses, o medo que eles sentem de terem sido esquecidos pelos humanos. Esta ideia é enaltecida com a própria atitude de dispensabilidade que os homens têm em relação às divindades. Será que estas mensagens subliminares se manterão em todas as adaptações?

¹ Cf. *video essay* do segundo filme: <https://www.youtube.com/watch?v=xQ3qNnNDDZU> [retirado a 15/02/18].

4. Onde estão os deuses agora? A omissão cinematográfica do divino

Apesar de este estudo se debruçar sobre seres divinos e míticos no cinema, não podemos deixar de referir a existência de criadores que preferem afastar-se deste aspecto da mitologia grega. Para muitos dos realizadores, argumentistas e produtores adicionar deuses a uma narrativa é estragar a receita, “alienar a audiência”¹. Assim sendo, será da maior relevância perceber quais os argumentos destes criadores e o modo como eles modelam as histórias influenciadas pela Antiguidade.

Com este propósito, olharemos, de forma breve, para três filmes. Duas destas produções são versões cinematográficas de um dos Poemas Homéricos, a *Ilíada*. Estas duas últimas longas-metragens, todavia, vão além dessa construção poética, relacionando-se mais com os diferentes mitos que, ao longo da História, compuseram o Ciclo Troiano. Ciclo de que se destaca o célebre episódio referente ao cavalo de Tróia², episódio que não tem lugar na *Ilíada*, mas que marca presença central em praticamente todos os filmes que adaptam a epopeia. A cena aparece na peça *As Troianas* de Eurípides³.

4.1 *Helen of Troy* (1956)

Helen of Troy (1956), realizado por Robert Wise e escrito por John Twist, Hugh Gray e N. Richard Nash, conta a história da *Ilíada* sobre a Guerra de Tróia, do ponto de vista troiano, centrando-se, em especial, na relação entre Páris (Jacques Sernas) e Helena (Rossana Podestà). Esta é uma adaptação que olha para a mitologia e trata-a como se fosse um conjunto de factos históricos⁴. Mais uma vez, os deuses existem neste mundo, mas não interferem de forma directa; podem ser representados, mas apenas nas obras de artes plásticas, que aparecem em plano (esculturas e imagética ornamental). A atitude de Páris em relação ao divino é a de um agnóstico: “I’m not sure I worship anything. Now. Admiration is the better word. Admiration for the beauty of a marble image [Afrodite]. [...] [Depois das advertências de Cassandra (Janette Scott) em relação ao seu destino] ... If

¹ Nas palavras de Mihalis Kakogiannis, realizador de *The Trojan Women*: “[incluir os deuses] seria alienar as audiências modernas, que se devem identificar com as personagens”, citado de WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 218.

² Vide referência em *Od.*, 8.487-520; QUINT. SMYRN., *Ilioupersis*; e descrições mais elaboradas em DARES FRÍGIO, *Destruição de Tróia*, mas de forma mais célebre, VERG., *Aen.*, 2.234-249, também existia na Antiguidade, hoje perdida, uma obra que tratava o assunto, denominada *Pequena Ilíada*.

³ Cf. EUR., *Tro.*, 511-567.

⁴ Richards afirma que “neste filme os conceitos de vingança divina, fado maligno e grandeza trágica não estão presentes, apesar de serem partes integrais dos poemas homéricos.”, cf. RICHARDS, *Op. Cit.*, 2008, p. 136.

that's the price of living in a world of fables". Outras personagens com idade mais avançada, porém, aceitam que deuses como Atena, lhes tenham fornecido sabedoria para ser usada contra os seus inimigos, os Aqueus.

Algumas cenas têm interesse para esta discussão específica. Quando Páris chega a Esparta, o herói tem uma revelação “espiritual” ao pensar que vê Afrodite. Todavia, quem ele vislumbra é Helena, tão perfeita como a “mais esbelta das deusas”¹. Helena chega a afirmar sobre a sua relação com o troiano: “It is the way the Gods have, to give with one hand and take with two”. Cassandra, por sua vez, dirigindo-se a Helena, refere: “The Goddess of beauty, Aphrodite, came down to earth in mortal form”. Páris, no ensejo da paixão, diz a Helena: “Oh Goddess come to Earth. Make me a mortal with your kiss and we'll live on nectar and ambrosia... [beija Helena] ... But I am not sure I like being so ethereal”.

4.2 *Troy* (2004)

Troy é uma adaptação cinematográfica da *Ilíada*. O filme apresenta o ataque a Tróia pelas forças aqueias e retrata os destinos dos heróis envolvidos na refrega. Wolfgang Petersen, o realizador da longa-metragem, afirma que incluir o plano divino numa narrativa actual é desnecessário, visto que “a audiência hoje já não consegue lidar com deuses a saltar das nuvens e a interferir”². Mas, assim sendo, surge um espaço vazio que tem de ser preenchido. A resposta encontrada por David Benioff, argumentista deste filme e um dos criadores de *Game of Thrones* (2011-2019), foi substituir o papel e influência divinos por papéis humanos ou, de outro modo, ignorar simplesmente a “interferência” dos deuses. Há que salientar o facto de, na própria série que co-criou – uma das narrativas mais bem-sucedidas e de maior impacte das artes literárias e cinematográficas dos últimos anos – a adaptação passa por cima da fantasia que se encontra na saga literária, em que existem elementos do fantástico, mas que são cobertos por um manto “histórico-realista”. Temos também de entender, contudo, que esta é uma

¹ Vide *Il.*, 3.158: “Maravilhosamente se assemelha ela [Helena] às deusas imortais” (Trad. Frederico Lourenço).

² Apud. ARNOLD, Frank, “Wolfgang Petersen: Keine Welt in Schwarz und Weiss”, *Kölner Stadtanzeiger*, 14 de Maio, 2004, disponível em: <http://www.ksta.de/artikel.jsp?id=1084203219381> [retirado a 20/11/2017]; e ZANDER, Peter “Deutscher Härtestest: Wolfgang Petersen hat ‘Troja’ verfilmt – und fand in den Sagen Parallelen zu George W. Bush”, *Berliner Morgenpost*, 5 de Maio, 2004, disponível em: <http://morgenpost.berlin.de/archiv2004/040512/feuilleton/story677622.html>. [retirado a 20/11/2017].

reinterpretação. A composição da série é já uma consequência dos resultados obtidos em 2004 e da forma como então se contou a história de *Troy*¹.

Ao nível narrativo, *Troy* muda de forma extensiva a literatura antiga, especialmente a *Ilíada*, num exemplo de neo-mitologismo². A maioria dos deuses olímpicos não marca aí a sua presença. Zeus é mencionado verbalmente uma única vez. Já Apolo é tomado como relevante. As referências verbais e visuais à entidade do deus Pítio revelam a variedade que podemos encontrar em recontos do mito antigo. Tal como na *Ilíada*, Apolo é o protector da cidade. Os guardas de elite da cidade são mesmo chamados de “apolónios”. Agamémnon (Brian Cox) usa o nome deste deus para denegrir a fé de Príamo (Peter O'Toole). O rei de Tróia é um homem pio, seguindo o ideal da Antiguidade. Heitor (Eric Bana), por sua vez, e talvez por se aproximar mais do arquétipo do herói, é mais céptico, fugindo ao arquétipo antigo e aproximando-se de uma leitura contemporânea³.

Apesar do afirmado, *Troy* não tem qualquer problema em mencionar e representar os deuses. Apenas não podem ser incluídos como personagens do enredo, visto que foram ignorados pelos criadores do filme. Para esta análise, a cena mais interessante é a do encontro entre Aquiles (Brad Pitt) e uma mulher mais velha⁴. Para um espectador que não conheça a ascendência do herói, este pode ser um simples encontro entre mãe e filho. Mas se isso fosse assim, o que explica o cenário ser o mar? A este membro da audiência, poderá parecer um pouco estranha esta escolha. Alguém que esteja mais familiarizado com o mito saberá que esta é uma alusão à nereide e rainha dos mares⁵, Tétis (Julie Christie). Outro elemento que ajuda a esta associação da personagem com o plano divino é a sua profecia (acertada e que funciona como *foreshadow*) em relação ao destino do Pélide. Benioff alude a uma divindade, mas não a deixa interferir fisicamente na história. Apenas moralmente. A interferência de Tétis faz-se através da personagem “Aquiles”⁶.

¹ Sobre *Troy* e o seu contexto a nível de produção vide RICHARDS, *Op. Cit.*, 2008, pp. 177-179.

² Cf. WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 111. O autor chega mesmo a afirmar: “[uma] neo-mitologia pode ser tão misteriosa e sem resoluções como a mitologia e a literatura antigas. *Troy* providencia-nos a oportunidade de ver como o homem actual pensa o homem antigo”, cf. *Id.*, *ibid.*, p. 114.

³ Vide *Id. ibid.*, p. 113: “[...] no mundo de *Troy*, tal como no mundo actual, os humanos estão essencialmente por si sós.”

⁴ O que não seria estranho à mitologia, pois Tétis é titã, pelo que é mais antiga e não faz parte dos *neoi*, vide HES., *Theog.*, 132 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.2 sq.

⁵ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.8; OV., *Fast.*, 5.79 sq.

⁶ Este episódio também relembra a “Escolha de Hércules”, presente em Xenofonte, cf. XEN., *Mem.*, 2.1.21-34; CIC., *Off.*, 1.32.118. Nesta parábola, o herói tornado deus, foi visitado por duas figuras alegóricas – Virtude e Vício – que lhe ofereceram duas hipóteses, ou ser um camponês e ter uma vida fácil, ou ter uma vida gloriosa mas difícil. Ele escolheu a segunda opção. Estas duas entidades metafóricas surgem como

Este é, aliás, o único meio através do qual os deuses conseguem manobrar os humanos. Em *Troy*, a ὕbris¹ não leva a um castigo imediato por parte dos “deuses”, mas sim a um lento e pérfido destino, tal como acontece a Aquiles². Esta última afirmação pode ser contrariada pelo facto de Páris sobreviver³. Esse acontecimento, contudo, parece preocupar-se mais em deixar um final feliz que em alcançar alguma significância relativa ao plano divino. O filme aceita a ideia de que os deuses apenas existem em espírito. A cena entre Tétis e Aquiles, além de usar a técnica do *foreshadowing*⁴, relembra também a importância dos deuses e da sua herança nestas histórias. Mesmo quem tem a intenção de omitir os deuses sente a necessidade de os incluir.

O tema de *Helen of Troy* e de *Troy* é o poder do verdadeiro amor. Um tópico que veio a ser considerado como ideal desde o Romantismo⁵. O Páris de Petersen e de Wise é um embaixador pacífico e não alguém que já sabe previamente que vai violar os princípios da hospitalidade e raptar a mulher do anfitrião. Nas adaptações cinematográficas, é a beleza de Helena que causa a traição de Páris. Ele é quem a liberta de um homem opressivo, Menelau. O aqueu não tenta seduzir a beldade; ela é que o alicia. Os vilões passam assim a ser Agamémnon e Menelau, tal como acontecia na tragédia antiga. Assim se percebe que o físico tenha primazia sobre o espiritual, que o belo tome o lugar do divino⁶. Sendo a narrativa centrada na relação entre Páris e Helena, esta opção não parece desproporcional⁷.

mulheres. A Virtude é vestida de forma sóbria. O Vício pode surgir como uma mulher nua. A proposta aqui explicitada é semelhante à de Tétis em *Troy*.

¹ Sig. “Violência despreocupada, proveniente do orgulho ou paixão; insolência”.

² Vide OV., *Met.*, 12.580-619.

³ O que não acontece nas histórias antigas. Apolodoro conta-nos que o herói é envenenado por uma seta de Filoctetes, mas que só falece algum tempo depois, após a sua própria mulher, Enone, recusar curá-lo. Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.12.6-7.

⁴ *Foreshadowing* é um artifício literário no qual o escritor oferece uma pista sobre o que acontecerá mais à frente na história. Geralmente, isto acontece no início da obra. O objectivo é levar o leitor, ou espectador, a criar expectativas inconscientes sobre os eventos vindouros. Sobre o termo, vide MORSON, G. S., “Sideshadowing and Tempics”, *New Literary History*, 1998, 29 (4) / 599-624.

⁵ Cf. WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 219.

⁶ A própria Helena relembra o poder que a atracção pode ter: “[a Menelau] Castiga a deusa e torna-te mais poderoso do que Zeus, que impera sobre todos os outros deuses, mas daquela [Afrodite] é escravo”. Vide EUR., *Tro.*, 949-951 (Trad. Maria Helena da Rocha Pereira). Afrodite, como deusa do amor, consegue submeter todos os deuses, incluindo o mais poderoso entre eles.

⁷ Lembremo-nos que a beleza de Helena foi equiparada à das deusas: “Cípria, exaltando a minha figura, prometeu que a ele me entregaria, se em beleza ultrapassasse as outras deusas [...] Mas a sorte da Grécia foi a minha perdição, porque fui vencida pela minha beleza [...]”, cf. EUR., *Tro.*, 929 sq.

4.3 *The Trojan Women* (1971)

A mesma filosofia não acontece em *The Trojan Women*. O filme demonstra uma grande proximidade com a tragédia da autoria de Eurípides. Nesta história, sobre a escravidão a que as mulheres de Tróia são sujeitas depois da queda da sua cidade, os Gregos voltam a ser tratados como antagonistas, e um deles em particular, recebe um ódio especial. Este sentimento é dirigido, claro, a Helena (Irene Papas), “a causa de uma guerra desastrosa”¹ e a verdadeira antagonista do filme. *Trojan Women* é uma adaptação quase directa da peça de Eurípides.

Também neste filme existe uma confusão sobre quem é quem. Desta vez, é Cassandra (Geneviève Bujold) que ao ver uma luz incandescente e uma figura que segura uma lança e parece irradiar luminosidade, chama-lhe Apolo, a quem serviu, como profetisa. De imediato descobrimos, contudo, que se trata de um simples soldado. Cassandra afirma: “Se os deuses ainda viverem, o meu casamento [com Agamémnon] será mais sangrento que o de Helena”. A profetisa é chamada “a serva de Apolo”, mas com sentido insultuoso. Estes elementos demonstram alguma vontade de afastamento em relação à veneração do deus pítio. Na obra clássica, Cassandra apenas tem três falas, em que o deus délio não é difamado. Eurípides não representa a profetisa a confundir um humano com um deus, apesar de, realmente, esta ser capaz de prever o seu próprio destino. O único possível insulto que existe é o momento em que Cassandra arranca tiras de lã, insígnias dos deuses, da própria cabeça². Menelau, por sua vez, afirma que “com a ajuda dos deuses ele [Páris] pagou o preço”.

A segunda menção a um deus concreto vem das palavras de Helena, durante o seu monólogo. A bela jovem fala de Afrodite e como a deusa a enganou, Helena pede a Menelau que não a castigue a ela mas à deusa. Estes são momentos equivalentes aos da peça original. Os pedidos caem num vazio, as palavras de Hécuba dissuadem qualquer sentimento carinhoso de Menelau em relação à sua esposa. Ao contrário do que acontece na peça, Helena viaja no barco de Menelau. Aqui a deusa parece ser uma inclusão necessária, pois é a base da argumentação agónica e sofística entre Hécuba e Helena.

¹ Cf. OV., *Met.*, 12.1.

² Cf. EUR., *Tro.*, 445-455: “E a mim também, não haja dúvidas, não-de arrojá-lo-me, cadáver desnudo, e as ravinas transbordantes de águas torrenciais não-de dar-me em quinhão às feras, perto do sepulcro do meu noivo, a mim, a servidora de Apolo. Ó grinaldas do que era para mim o mais caro dos deuses, místico efeite, adeus! Aparto-me das festas em que outrora brilhava. Ide! [Arranca da cabeça as tiras de lã, insígnias dos deuses]. Eu vos arranco do meu corpo, pois, como corpo ainda puro, entrego aos ventos velozes estes adereços para que tos levem, ó soberano profeta”. Cassandra, podendo não seguir o mesmo sentido, também afirma em EUR., *Tro.*, 355-360: “Se Lóxias existe [...]”.

Deste modo, Afrodite tem presença referencial no filme, mas de forma passageira, o importante a demarcar é o crime de Helena.

Este filme, apesar de se aproximar mais da fonte em que se baseia e, portanto, de se distanciar das duas longas-metragens anteriores, tem um tratamento idêntico em relação ao divino. Os deuses podem ser mencionados, mas não podem causar qualquer tipo de impacto na história, nem aparecer como personagens. O plano divino volta, todavia, a ter algum tipo de presença.

Concomitantemente, a omissão cinematográfica dos deuses não é um título correcto. Todas estas adaptações reconhecem, de uma forma ou de outra, a existência dos deuses. O que se cria é antes uma diminuição da importância destas figuras no decorrer dos diferentes enredos. Estas são histórias em que as personagens humanas recebem primazia. Ao se tentar criar uma narrativa mais “realista”, é normal que surja a necessidade de quase apagar essas figuras.

Três argumentos, contudo, parecem poder fazer desabar a ideia de que os deuses não devem ser incluídos no cinema. O primeiro argumento relaciona-se com o facto de o plano divino nunca ser totalmente excluído. O segundo tem que ver com uma descontextualização e reapropriação. Os cineastas pretendem encaixar as suas leituras no género histórico-biográfico, com o qual a dimensão mitológica não se coaduna. O terceiro argumento encontra-se neste estudo. São inúmeras as obras cinematográficas que usam, com êxito, os deuses gregos. Muitos dos exemplos fílmicos que mencionaremos, e em que os deuses se incluem, são prova concreta não só da sua representação nesta arte, mas também da necessidade que os diferentes contadores de histórias têm de mencioná-los. Os deuses ainda se encontram entre nós.

A superficialidade da mitologia grega é uma inexistência. Estes cineastas podem ter escolhido não usar os deuses como personagens. Mas isso não significa que os imortais nunca devam ser representados como tal. Ainda hoje, as obras clássicas em que os deuses estão presentes podem afectar-nos de forma gratificante. Mesmo passados quase três mil anos. Os filmes em que os imortais existem como personagens também não são excepção.

Antes de prosseguirmos com a terceira parte, será importante deixar uma listagem completa dos Doze Deuses escolhidos. O primeiro casal divino analisado será **Zeus** e **Hera**. Em segundo lugar, olharemos, de forma individual, para **Posídon**. De seguida, o foco irá para os irmãos gémeos: **Apolo** e **Ártemis**. O terceiro agrupamento de deuses

incluirá **Dioniso** e **Deméter**, apesar de esta última divindade receber menos atenção devido à sua pouca relevância no cinema. **Atena** e **Hefesto** são os imortais que se seguem, sendo a deusa da sabedoria mais destacada que o deus metalúrgico. O último “casal olímpico” que analisaremos é **Afrodit**e e **Ares**. Por fim, terminaremos no submundo e nas figuras que o ocupam, em especial, **Hermes** e **Hades**, realçando que, no caso do rei dos mortos, olharemos mais para o modo como o “pensar a morte” evoluiu e não tanto para a sua figura. Toda esta segunda parte justificou a razão, mitológica e cinematográfica, para estas escolhas. Hades também é incluído, porque apesar de não fazer parte dos Doze, é uma personagem que traz consigo uma temática demasiado essencial para ser ignorada.

III – Deuses Gregos na Antiguidade e no Cinema

Nesta terceira parte, olharemos para as entidades divinas estabelecidas no capítulo anterior, a quem nos podemos referir simplesmente como “os deuses gregos”. O objectivo final destes capítulos será o de definir, mitológica e cinematograficamente, cada uma das entidades divinas, estabelecendo assim uma ponte entre o que estas figuras representaram no passado e o que representam na contemporaneidade. As semelhanças, verificáveis entre estes dois períodos, sobrepõem-se às diferenças? A resposta varia conforme o caso ou é idêntica? É à resposta a esta e outras questões que pretendemos chegar ao olhar para cada deus de forma individual e agrupada.

1. Zeus e Hera

1.1 Zeus, o manda-chuva tonitruante

As duas primeiras personagens que se destacam são Zeus e Hera. Começando pelo primeiro, há que iniciar a análise pela etimologia do seu nome. “Zeus” é uma palavra cuja raiz se encontra no vocábulo grego εὐδία, i.e., “bom tempo” e no *deus* latino, que significa “dia”. Se estivermos à procura de um antepassado comum para estas diferentes línguas, os vocábulos supracitados remontam ao proto-indo-europeu (c. 3500 a.C.)¹. W. K. C. Guthrie fala em várias palavras indo-europeias cuja raiz significa “brilhar”, relacionando-se com Zeus devido ao “brilho” do raio manipulado pelo imortal. Este significado, porém, não é certo, pelo que também poderia referir-se ao céu em geral².

Zeus é, portanto, “o pai celestial, o céu radioso do dia”³. Num sentido pragmático, ele define-se sobretudo como entidade ligada à natureza, sendo responsável pelo estado atmosférico⁴. Outros deuses, antecedentes de Zeus, que também se relacionavam com a meteorologia, e que podem ter influenciado o olímpico, são: Adad, Baal, Hórus e Set⁵.

¹ Cf. DOWDEN, K., *Zeus*, Routledge, London e New York, 2006, p. 9-11.

² Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, pp. 37-46

³ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 254.

⁴ Cf. SCHWABLE, H., “Zeus II”, KROLL, W., MITTELHAUS, et K., ZIEGLER, K. (ed.), *Paulys Real-Encyclopädie der klassischen Altertumswissenschaft*, [s.n.], Munique, 1894-1980, 1978, Suppl. 15, p. 1014.

⁵ Vide GREEN, A.R.W., *The Storm-God in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, San Diego, 2003, pp. 89-219; 281-293.

⁵ Vide GREEN, A.R.W., *The Storm-God in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, San Diego, 2003, pp. 89-219; 281-293.

Zeus existe no céu ou é o próprio céu. Nos Poemas Homéricos, ele é Νεφεληγερέτα, “amontoador de nuvens”; κελαινεφής, “nuvem negra”, βροντικός, “tonitruante”, e Κεραυνόβολος, “lançador de trovões”. Um grego antigo, no seu dia-a-dia, podia usar o verbo ὕειν, “chover”, com o sujeito “Zeus”, para dizer que está a chover, i.e., “Zeus faz chover ou Zeus chove” Os cretenses podiam referir-se a “dia” dizendo simplesmente “Zeus”¹.



Ilustração 38 – Zeus Olímpico, segundo a descrição de Pausânias². À esquerda: na pintura antiquária de esculturas de Quatremère de Quincy (1815). Ao centro: proposta de F. Adler. À direita: proposta de W. Schiering. É interessante ver que alguns pormenores se mantêm, mas Nice, por exemplo, e por não sabermos quais as suas dimensões, está em constante alteração.

As provas da Antiguidade, hoje conhecidas, da existência do deus-rei provêm de mitos – contados desde a infância e essenciais à vida de um grego; de cultos – a aceitação de que os deuses são seres superiores e que é necessário venerá-los, mas também a demarcação, calendarizada, do ritmo que compõe a vida nos festivais ao longo do ano; e das artes plásticas – resultando de uma combinação dos dois anteriores, visto que dão forma e aparência física a figuras mitológicas, mas funcionando também como condutores para que ideias religiosas possam penetrar no ser humano, a um nível individual e colectivo.

Zeus é filho de Crono e Reia³ e irmão mais velho⁴, ou pai, de grande parte do panteão grego. Segundo a mitologia, Zeus terá “nascido” na Lídia, Frígia, em Pérgamo, Naxos, Queroneia, Tebas, Messénia, Arcádia⁵ ou em Creta⁶. O deus-rei mora nas

¹ Cf. DOWDEN, *Op. Cit.*, 2006, p. 11, nota 1.

² PAUS., 5.11.1 e segs: “O deus senta-se em um trono, e ele é feito de ouro e marfim. [...] Na sua mão direita segura a Vitória [...]. Na mão esquerda do deus está um ceptro [...] e o pássaro que se senta no ceptro é a águia [...]” (A partir da trad. inglesa de W.H.S. Jones).

³ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.1.6; CALLIM., *Hymn 1*, 1-10, 15-21, 28-38 e 46-54.

⁴ Nos Poemas Homéricos, pelo menos, é isso que sucede. Zeus chega mesmo a afirmar que essa é uma das razões que lhe conferem superioridade, vide 15.165: “[...] pois afirmo que pela força sou superior e sou primogénito”. Hesíodo, por sua vez, afirma que ele é o irmão mais novo, vide HES., *Theog.*, 881.

⁵ Arthur Cook afirma que este é o local em que mais veementemente se supunha que Zeus terá nascido. Sobre esta questão e sobre os outros locais mencionados, vide COOK, A.B., *Zeus – A Study in Ancient Religion*, Cambridge University Press, Cambridge, 1914, vol. I, pp. 150-154.

⁶ Vide HES., *Theog.*, 453 sq. A etimologia do nome Zeus comprova que ele tem origem indo-europeia, todavia, o mito do seu nascimento parece ser local, radicado em cultos religiosos que se encontravam na

montanhas¹ rodeadas por nuvens tempestuosas, como: Licáion na Arcádia, Orós em Egina, ou o Ida perto de Tróia². A *Iliada* associa este último rochedo montanhoso ao *temenos* e altar do deus³, em que se uniu com Hera, ocultos numa nuvem dourada da qual caem pingos brilhantes⁴.

Na sua origem, Zeus é o deus do céu e do tempo, sendo cultuado pelos povos que falavam uma língua indo-europeia, a que chamamos hoje de Grego Antigo. Estas gentes invadiram e estabeleceram-se no território associado na actualidade à Grécia. Como primeiro entre os deuses, é normal que Zeus tenha acumulado muitas outras formas e entidades divinas na sua própria figura. Era deste modo que o deus local mantinha as suas características, mas alterava o seu nome para Zeus⁵.

O Zeus primordial não era o deus supremo, o que é comprovável pelo facto de não ter uma posição similar no culto e crença popular de um período antecedente⁶. A “constituição monárquica do Estado dos Deuses” é especificamente homérica; gerações subsequentes foram influenciadas pelo impacte desses escritos. M. Nilsson defende que de todos os sistemas de governo gregos, a monarquia micénica será a que mais se aproxima, e que por tal poderá ter influenciado, este “Estado dos Deuses”, já perfeitamente estabelecido nos Poemas Homéricos⁷. O classicista acrescenta que este tipo de governo poderá servir de explicação para os mitos da classe reinante, que governa no Olimpo, baseando-se assim, não em liberdade poética e ficção, mas antes numa reflexão da vida real.

Os deuses podem ser considerados vassalos de Zeus, que é rei, porque segue o exemplo de um monarca micénico que, do mesmo modo, teria os seus próprios servos. Os Gregos, ao conquistarem outros povos e impondo-lhes o seu deus-rei, usam a força,

Grécia muito antes de os Aqueus lá chegarem. Este é, portanto, um mito etiológico. Um dos locais mais associados a esta divindade, que não se chamava ainda Zeus, era precisamente Creta; vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 42.

¹ Ken Dowden relembra que os Gregos não acreditavam, verdadeiramente, nisto: “A mitologia era apenas uma forma de falar sobre Zeus, uma *forma de dizer*. [...] A mitologia sempre foi uma parábola, uma transposição do misterioso em outra linguagem. [...] Os Gregos antigos não eram menos sofisticados que nós mesmos”, cf. DOWDEN, *Op. Cit.*, 2006, p. 4, sobre montanhas e os deuses vide pp. 57-61.

² BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 255.

³ Cf. *Il.* 8.48.

⁴ Cf. *Il.* 14.350 sq.

⁵ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 51.

⁶ Cf. NILSSON, M.P., *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1972, p. 246.

⁷ Vide *Id. ibid.*, p. 247-251, mesmo o Olimpo seria representativo dos palácios micénicos que se situavam nas Acrópoles de Micenas ou Tirinte.

ao mesmo tempo que inseminam as raízes para um culto que, apesar de se poder miscigenar, é intrinsecamente “grego”¹.

O trovão é directamente representativo de Zeus², é a sua verdadeira forma³. O deus também maneja uma pedra, reproduzida sobre a forma de um lírio⁴, que inculca temor nos corações dos outros deuses e impotência nas vontades dos homens⁵. Zeus é o mais poderoso dos imortais, estes respeitam-no e temem-no⁶, tendo alcançado um estatuto que ganhou depois de derrotar o “vencedor anterior”⁷. Este “campeão” seria Crono. O titã, num mito em que se alegorizam os problemas de sucessão, engole uma pedra, no lugar do seu último filho: Zeus. O *neos* acabou por sobreviver. O Tonitruante usou os seus raios como arma para dar o golpe final ao poderoso titã⁸. Esta conquista dá azo a que Zeus possa estar muito acima de qualquer outro imortal⁹. Mesmo que o enganem, que tentem conspirar contra si, ele acaba sempre por sair vitorioso. Depois do acontecimento que ficou conhecido como “Titanomaquia”¹⁰, o deus trovejante pôde aceitar o seu título de βασιλεύς, rei.

Alguns dos animais que passaram a estar conectados a ele são o touro ou o leão, mas nenhum se liga mais à sua figura do que a águia¹¹. Este animal pode aparecer ao seu lado ou em seu lugar, mas só a si é associado (vide ilustração 12).

Ao ser usurpador, Zeus nunca deixou de ter um receio: temor do próprio filho, que tal como o deus-rei, acabará por superar o seu próprio pai. Com isto em mente, e sendo ainda mais prevenido do que o seu progenitor, o rei dos deuses estava sempre muito atento às entidades femininas que podiam tornar essa hipótese realidade. Hesíodo afirma que Métis, a astúcia, é uma dessas divindades¹². Sabiamente, Zeus convence a deusa a

¹ Ou nas palavras de J. Campbell: “É característico de um povo imperialista ter o seu próprio deus, local, “manda-chuva” de todo o universo”, cf. CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 213.

² Vide NILSSON, M. P., *Op. Cit.*, p. 72 sq.

³ Vide o mito de Zeus e Sémele, OV., *Met.*, 3.253-315; HYG., *Fab.*, 179 e segs; NONNUS, *Dion.*, 8.178-406.

⁴ Este símbolo poderá associar-se ao ὀμφαλός, o ponto central. É o centro do mundo, podendo ligar-se ao útero mas também ao falo. Vide VOEGELIN, Eric, *Order and History – The World of the Polis*, vol. II, University of Missouri Press, Columbia e London, 2000, p. 31 sq. Ver também CAMPBELL, J., *Op. Cit.*, 2008, pp. 40-49.

⁵ Vide *Il.*, 17.591-596.

⁶ Como a *Ilíada* comprova inúmeras vezes, vide *Il.*, 5.753 sq.; 8.209, 432; 15.78, 108; 16.21; 18.366; 24.90 sq.

⁷ Sobre esta história vide HES., *Theog.*, 453-506.

⁸ Cf. HES., *Theog.*, 687-720.

⁹ Vide *Il.*, 8.18-27.

¹⁰ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.2.1; HES., *Theog.*, 629-634, 665-669, 686-692 e 730-735.

¹¹ Curiosamente, são também os animais do tetramorfo, vide Ezequiel 1,10: “No que toca ao seu aspecto, tinham face de homem, à frente e os quatro tinham uma face de leão à direita, uma face de touro à esquerda e uma face de águia à retaguarda” (ed. Difusora Bíblica).

¹² Cf. HES., *Theog.*, 886-900.

transformar-se numa gota e engole-a. Dessa saborosa união, origina-se Atena¹ ou nasce Tétis, a mãe de Aquiles².

O Crónida, apesar de não deixar que este possível inimigo chegue a existir, continua a ter outros adversários, como Tífon³. Tífon era parte homem, parte serpente, uma criatura ambiciosa que tinha o ensejo de governar o mundo. Zeus impediu o objectivo do monstro com o lançamento dos seus raios. Derrotado, Tífon foi enviado para o Tártaro⁴. O monstro ficou mais tarde conhecido pelos bafos que soprava através do Etna, debaixo do qual havia sido aprisionado.



Ilustração 39 – À esquerda: Zeus atira os seus trovões, em forma de duplo lótus, ao alado, meio-homem e meio-serpente, Tífon. Hídria de Cálcis. Staatliche Antikensammlungen 596., c. 540-530 a.C. À direita: Posídon ataca com o tridente o gigante Polibotes (apontado como hipótese), ao mesmo tempo que segura, ao ombro, a ilha de Nisiros. Taça de figuras-vermelhas. Cabinet des Medailles 573. Pintor de Brygos. De Vulci. c. 500-450 a.C. Esta imagem é um bom exemplo de “antropomorfismo giganteu” em artes plásticas da Antiguidade.

Outros inimigos que, desta feita, ameaçaram todo o panteão foram os Gigantes⁵. Deuses guerreiros como Posídon e o tridente, Apolo e o seu arco, ou Hefesto e o seu fogo, ofereciam luta aos Gigantes mas, mais uma vez, foram as armas de Zeus que mantiveram a vitória do lado dos *neoi*. Estas histórias são exemplos de um poder eminente que é usado, com êxito, contra um inimigo que, apesar de ameaçador, nunca chega a ser suficientemente forte. É com base nos derrotados e humilhados que a supremacia de Zeus

¹ Vide nota anterior.

² Cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 3.168.

³ Sobre Tífon vide HES., *Theog.*, 820-868; *Il.*, 2.781-783; PIND., *Pyth.*, 1.15-30.

⁴ Sobre Tifonomaquia vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.6.3.

⁵ Apolodoro descreve este embate, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.34-38, 1.6.1-2. Burkert, contudo, adverte para o facto de este mito não poder ser atribuído com segurança a nenhuma fonte literária antiga, sendo mais tratado, no séc. VI, nas artes plásticas.

se apoia e mantém; esta é parte da função destes mitos específicos¹. Assim sendo, não se encontra deslocada a ideia de equiparar esta divindade à noção de triunfo².

Percebe-se que o rei dos deuses está presente em contexto guerreiro. Mas será essa a única situação em que demonstra deter o *τρόπαιον*, o troféu vencedor? Outro contexto poderá suplantar este. Falamos obviamente do seu ímpeto sexual. Burkert, apoiando-se na contagem de mitógrafos antigos, sugere 115 casos extraconjugais³.

Nem o mesmo sexo estaria livre do apetite do deus. Transformando-se em águia, Zeus decide raptar o “mais belo dos mortais”⁴, Ganimedes - nome que poderia significar para os Gregos “aquele que se deleita com os órgãos genitais”⁵. Apesar de muitos textos e traduções se afastarem deste aspecto do mito, descrevendo o herói apenas como copeiro, esta sua outra faceta é irrefutável⁶. Que outra razão existe para a ênfase dada à beleza de Ganimedes? O leitor não deve, no entanto, julgar Zeus como um pervertido. Se aceitarmos que o rapto de um jovem por um homem adulto podia, em determinada época e contexto grego, ser algo admissível, então não podemos entender este mito, numa perspectiva histórica, como uma infâmia⁷. Isto significa que o aspecto sexual não era essencial ao mito e que, através das diferentes formas de expressão, a história se foi desenvolvendo e alternando⁸.

Muitas eram as circunstâncias que levavam o deus a ter de se esforçar para conseguir “plantar a semente”, por vezes, não chega sequer a assumir uma forma humana⁹. Assim, Zeus metamorfoseava-se em homem, em touro, em cisne, ou mesmo em

¹ Apenas como acrescento às origens do deus, poderíamos incluir as palavras de J. Campbell: “Quando tens caçadores, tens assassinos. E quando tens pastores, tens assassinos, porque eles estão sempre em movimento, [são] nómadas, em conflito com outras pessoas e a conquistar as áreas para as quais se mudam. Estas invasões trazem deuses guerreiros, lançadores de raios, como Zeus ou Yahweh. [Boyers] A espada e a morte no lugar do falo e da fertilidade?”, cf. CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, pp. 212 e 213.

² Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 258-259.

³ Vide *Id.*, *ibid.*, p. 259.

⁴ Cf. *Id.*, 20.233-235.

⁵ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 259. O autor sugere que esta palavra poderia ter surgido como uma reinterpretação de um nome estrangeiro.

⁶ Este mito também pode estar relacionado com um dos rituais de iniciação cretenses. Cf. STR., 10.4.21. Sobre a variação do mito, em que é Tântalo quem rapta o jovem vide GANTZ, T., *Early Greek Myth: a guide to literary and artistic sources*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore e London, 1993, vol. II, p. 536.

⁷ Vide, HUBBARD, T.K., *Homosexuality in Greece and Rome*, University of California Press, Berkeley, 2003, pp. 1-20. Vide também DOVER, K. J., *Greek Homosexuality*, Duckworth, London, 1978, pp. 1-19. FOUCAULT, M., *História da Sexualidade I – A Vontade de Saber*, Relógio D’Água, Lisboa, 1994, pp. 55-119.

⁸ Há a hipótese de este ser um mito importado da cultura hitita, nomeadamente, a história que envolve a personagem “Etana”, vide DALLEY, Stephanie, *Myths from Mesopotamia. Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*, Oxford University Press, Oxford, 1989, p. 189 sq.

⁹ Vide DOWDEN, *Op. Cit.*, 2006, p. 5. Mais uma vez se encontra aqui um paradoxo, pois, apesar de “não ter forma humana”, na arte, ele toma feições antropomórficas.

substâncias inanimadas, como chuva dourada¹. Zeus tanto partilhava o leito de uma mortal como o de uma imortal. O primeiro tipo de união resultava no nascimento de heróis. O segundo criava seres inteiramente divinos.

Concomitantemente, Zeus é inevitavelmente chamado de pai². Os homens e os seus filhos, mortais e deuses, mas até mesmo outras divindades, que não se incluem na sua descendência, actuam e dirigem-se a ele como tal, pois ele é o pai alegórico de todos³. Desde o período indo-europeu que inúmeros povos estabeleceram ligações entre os seus antepassados e Zeus-pai, legitimando assim as suas linhagens. W. K. C. Guthrie vai ainda mais longe no que diz respeito à importância e universalidade de Zeus na História, afirmando: “De tal forma estavam assentes a sua supremacia e universalidade, que o seu nome veio a ser usado por poetas e filósofos quase como o nome de Deus poderá ter sido usado por um Cristão, ou o de *Allah* por um muçulmano”⁴.

No século II, podia-se ler Marco Aurélio, um estóico, que, ao descrever o mundo, afirmava: “Querida Cidade de Zeus”⁵. Isto poderá parecer uma extrapolação excessiva, mas a concepção imensa que os Gregos tinham deste deus nunca antes tinha sido concebida. Esta noção antecedeu, na sua universalidade contextualizada, o Deus judeo-cristão ou muçulmano. Isto não significa que Zeus e Deus, ou *Allah*, sejam similares ou estejam sequer interligados. Concomitantemente, estas afirmações também não funcionam como prova da sua onipotência; somente da sua universalidade.

1.2 A justiça de Zeus

Zeus é pai para os homens ainda numa outra dimensão. Tal como um filho não tem total poder de decisão enquanto criança, também os homens dependem da sabedoria ligada ao poder do deus. Sapiência e superioridade são símbolos que Zeus personifica. Ele é vóoç, a “mente planificadora”. Os homens desconhecem o “plano de Zeus” e os

¹ Os mitos de Alcmena e Anfitrião (vide HYG., *Fab.*, 29), Europa e o touro (vide HOR., *Od.*, 3.25-28, 33-38, 45-48, e 66-76.), Leda e o cisne (vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.10.7), e Dânae e a chuva dourada (vide OV., *Met.*, 4.611 sq.), respectivamente.

² Sobre a descendência do deus vide, por exemplo, HES., *Theog.*, 886 e 901-926.

³ Cf. *Il.*, 503; 533 sq. *Od.*, 20.112.

⁴ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 65.

⁵ Cf. M. AUR., *Med.*, 4.23.

outros deuses podem intervir, mas, por este ou aquele meio, ele é sempre cumprido¹, mesmo que essa não seja a vontade do olímpico².

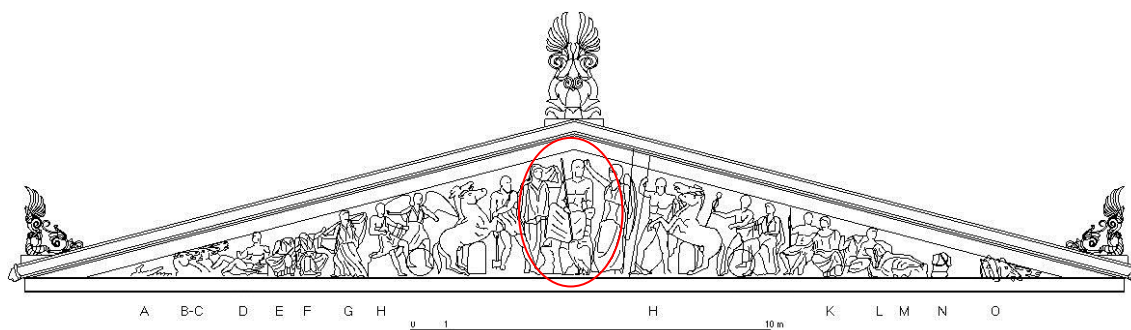


Ilustração 40 – Desenho esquemático do frontão este do Pártenon. Desenhado por M.W. Cutler. O frontão encontra-se em: Londres, Museu Britânico e Atenas, Museu da Acrópole. c. 447-432 a.C.

Zeus organiza o pensamento civilizacional. Ele influencia o modo de os reis pensarem e a definição do papel que estes desempenham³. Ele reforça a forma de pensar o Universo e as regras pelas quais este é governado. De realçar o uso de uma balança, símbolo de justiça⁴, no episódio em que Zeus decide os destinos de Aquiles e Heitor⁵. A justiça é uma noção associada ao deus-pai.

Os *neoi* são deuses da cidade, da civilização, pelo que Zeus Πολιεύς, “o protector da cidade” e Zeus Βουλᾶιος, “o do Conselho”, são epítetos que remetem para esse espaço. Todas as leis provêm de Zeus. Ele é, em última instância, Zeus Δίκη. Dice é uma divindade menor, descrita como filha do Tonitruante e podendo encontrar-se a seu lado⁶. Esta palavra exemplifica também uma ideia que não se traduz totalmente pela nossa “Justiça”. Os Gregos tinham uma palavra para “bom”, ἀγαθός, conquanto, Lloyd-Jones,

¹ Vide AESCH., Ag., 1481 e segs: “[...] pela vontade de Zeus, que é a causa de tudo e o executor de tudo. Pois que é que, no mundo, se realiza sem Zeus?” (Trad. Manuel Pulquério). Esta sugestão é interessante, pois mostra alguma dicotomia presente em todas as narrativas mitológicas e levanta questões como: serão os deuses-reis verdadeiramente oniscientes? Se Zeus tem o seu plano predefinido, para que servem então as *Moirai*? Além destas dúvidas, temos também de indicar que uma das características deste tipo de narrativa é o seu carácter não dogmático. Duas verdades em conflito podiam existir ao mesmo tempo. As diferentes tradições mitológicas são prova disso. W. Burkert discute o assunto, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 260 e 261.

² Vide episódio da *Iliada* referente à decisão do vencedor na luta entre Aquiles e Heitor, no qual o deus pretende uma coisa, mas o destino define outra, *Il.*, 22.209-213.

³ A sua posição sedente, por exemplo, não era uma questão de conforto, mas sim de majestade. Deuses e reis sentam-se num θρόνος, uma cadeira que indica o seu estatuto. Vide ilustrações 21 e 25.

⁴ Sobre o que os Gregos entendiam por Δίκη, vide HIRZEL, R., *Themis, Dike und Verwandtes – Ein Beitrag zur Geschichte der Rechtsidee bei den Griechen*, edição do autor, Leipzig, 1907, pp. 56-225. Vide também EHRENBERG, Victor, *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, Ed. S. Hirzel, Leipzig, 1921, pp. 67, 68 e 95.

⁵ Sobre a *Kerostasia*, vide RODRIGUES, N. S. “Um tema egípcio na *Iliada*: a *Kerostasia*”, *Estudos em Homenagem ao Professor Doutor José Amadeu Coelho Dias*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, 2006, 2/247-257. Vide também MORRISON, J.V., “Kerostasia, the Dictates of Fate, and the Will of Zeus in the *Iliad*”, *Arethusa*, 1997, 30 (2) / 276-296.

⁶ Cf. HES., *Op.*, 256-281.

admite que δίκαιος, “justo”, se aproxima mais da nossa noção de bondade, visto que a primeira palavra, Δίκη, se refere mais a “bem-sucedido”¹.

O deus, ao simbolizar a equidade não é, propriamente, um deus justiceiro. Não tem de o ser. É até mais viável que não o seja. De modo a poder cumprir e manter a sua superioridade ele tem de ser supremo, máximo, pelo que nunca é igual aos seus adversários ou aos seus familiares². O seu ajuizamento pode tanto ser apaziguador como totalmente destruidor. A sua escolha nunca pende, porém, para um partido específico.

O culto a Zeus é mais espacialmente generalizado do que o dos outros deuses. Ele é venerado por todo o território grego, sendo ele a divindade a que se associa a ordem, e apresentando-se várias vezes como imparcial. Não é estranho, portanto, que o direito de hospitalidade seja conservado em seu nome. Tróia sofreu o seu destino, mais do que por qualquer outra razão, porque Páris quebrou este princípio. Os ódios de Hera e Atena contra Tróia também se apoiavam na ofensa supramencionada.

O simples mortal não pode almejar a prática deste tipo de justiça. Ele não é um deus e tentar sê-lo é fortemente repreensível. É ὕβρις. O humano tem de adaptar-se às leis do espaço em que vive, impostas e garantidas por Zeus. Esta divindade vê a sua honra perpetuada quando alguém se abstém de cometer um crime. Ao ultrapassar esse limite, um castigo atingirá, mais cedo ou mais tarde, o perpetrador. Os homens têm conhecimento disto, pelo que somente um sentimento, como o amor ou a ira, lhes pode cegar a razão e levá-los a cometer tamanha ofensa.

Enquanto analogia dos reis humanos, Zeus tem o propósito primário de proteger a justiça. Δίκη significa “a ordem do universo”, pelo que, neste contexto, os deuses são quem garante a ordem cósmica³, não nas entrelinhas⁴, mas afectando directamente a mente humana e a natureza. Ao questionarmos esta ordem e racionalismo com que os Gregos se caracterizavam, é difícil não pensarmos no homem actual e nesta comunhão de factores. Quando se inicia o estudo da Filosofia e da Ciência começa-se pelos Gregos, precisamente, devido a essa noção de que nenhum dos seus vizinhos orientais partilhava. A religiosidade dos Gregos não afectava o seu pensamento racional. Os acontecimentos,

¹ Cf. LLOYD-JONES, H., *The Justice of Zeus*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1971, p. 158, sobre Δίκη ao longo do pensamento clássico grego, vide pp. 1-156.

² Zeus é pai de uma família alargada na qual se incorporam deuses e homens, vide *Id. ibid.*, p. 33. Isto é perceptível na mitologia. Zeus pode ser pai tanto de Atena como de Aquiles.

³ Vide AESCH., *Heliades*, frag. 70: “Zeus é o éter, Zeus a terra, o céu Zeus, Zeus é o cosmos e o que é mais alto que este”.

⁴ Como o Deus cristão faz, vide *Job* 33:14.

ao serem provocados pelos deuses, não deixam de poder ser aparentemente lógicos, apesar de igualmente misteriosos (aqui associados a Τύχη, a “Fortuna” ou “Sorte”).

Um dos epítetos e características mais relevantes de Zeus, para a sociedade e pensamento dos povos helénicos, advém da pluralidade ritual do deus. Píndaro fala em Zeus “Hellânio”¹, Zeus como o deus dos Gregos por excelência. Pausânias descreve-o como “Πανελληνίου Διὸς”, deus pan-helénico, deus de todos os Helenos. O festival de Olímpia era essencial na garantia desta significância. Um participante não era apenas ateniense ou espartano. Ele era heleno. Isto significa que as cidades-estado, apesar de serem muito diferentes entre si, conseguiam encontrar pontos de concordância. A extensão do campo mitológico-religioso para o enquadramento político foi crucial ao longo da História. O valor que este festival tinha era tal, que lugares como a Macedónia e, mais tarde, Roma, integraram as Olimpíadas nas suas celebrações. Ainda hoje, o espírito agónico ou competitivo, tão típico dos Gregos, e a aglomeração de diferentes povos é, desde 1859, lembrado e reacendido de quatro em quatro anos².

As Plêiades assentam aqui com perfeição, ao nos fazerem chegar de Dodona estas palavras: “Zeus foi, Zeus é, Zeus será; ó grande Zeus. A Terra enviou o cultivo, assim sendo canta o louvor da terra como Mãe”³. O deus-rei é a autoridade suprema e o grande organizador social, mas depois de perfeitamente estabelecido, ele evolui. Que artista ou poeta consegue resistir à oportunidade de moldar uma figura como esta?⁴

1.3 O “Contrato Monogâmico”

Algumas das uniões entre Zeus e uma entidade feminina não têm unicamente uma presença poética. O ἱερὸς γάμος, i.e. o “casamento sagrado”, existia no culto religioso. Um dos elementos que este matrimónio podia representar era a união do Céu com a Terra através da fertilização. O céu representa o masculino, a terra o feminino, e a chuva o elemento fecundante⁵. Os mitos que unem Zeus a entidades como Deméter, Sémele ou

¹ Cf. PIND., *Péan*, 6.125.

² Sobre os Jogos Olímpicos modernos vide YOUNG, D. C., *The Modern Olympics: A Struggle for Revival*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1996, pp. 1-14.

³ Cf. PAUS., 10.12.10. As Plêiades eram as sacerdotisas de Zeus e da deusa mãe, Dione, no Oráculo de Dodona.

⁴ Sobre Zeus ao longo da História, vide DOWDEN, *Op. Cit.*, 2006, p. 115-134.

⁵ Isto é perceptível num excerto da peça perdida, *Danaides*, de Eurípides. Vide EUR., fr. 898.7 e segs: “O Céu puro anseia apaixonadamente penetrar a Terra, e a paixão leva a Terra a conseguir consomar o casamento. A chuva cai do céu noivo e engravida a Terra [...]”. Vide também PL., *Tim.*, 3.176.26 e segs; e ainda HIPPOL., *Haer.*, 5.7.

Perséfone são demonstrativos deste tipo de associação. Todas estas deusas¹ têm uma ligação com a terra. O “contrato” que Zeus estabelece com Hera também poderia provir desta explicação, porém, não existem provas concretas de que esta divindade feminina estava originalmente conectada com a terra².

As deusas que copulavam com Zeus eram diversas, precisamente porque pertenciam a locais distintos: Zeus unia-se a Hera em Argos e a Deméter em Elêusis, ou a Sémele em Tebas e a Dione em Dodona. Ao se tentar criar uma história que embarcasse todas estas tradições locais, Zeus tomou os traços de um marido infiel e incorrigível³. Para os Gregos, o casamento com apenas uma mulher era a norma. Isso não significava, todavia, que alguns deslizes fossem vistos como inaceitáveis.

No processo de definição das personagens mitológicas, através da arte poética tecnicamente muito boa, uma esposa (Hera) destaca-se e as outras mulheres recebem o papel de amantes. O contador de histórias “acrescenta o seu ponto” e inúmeras narrativas ganham feições que pertencem essencialmente ao mito e à literatura. Supõe-se, no entanto, que existiam rituais de fertilidade religiosos que, de facto, comemoravam a união entre Zeus e Hera alegorizando-os com o céu e a terra⁴.



Ilustração 41 – Deusas da cobra minóicas⁵ (a cores, figuras reais; a preto e branco, ilustrações dessas mesmas figuras). Museu de Heráclion, museu arqueológico de Creta (24). c. 1600 a.C.

Entre os povos indígenas gregos e as populações adjacentes ao Egeu, em tempos remotos, a divindade mais relevante era a Grande Mãe. Uma figura ligada à terra e

¹ Sémele também terá sido na sua origem uma deusa ctônica.

² Vide PIRENNE-DELFORGE, V., et PIRONTI, G., *L'Héra de Zeus - Ennemie intime, épouse définitive*, Les Belles Lettres, Paris, 2016, cap. 2.

³ Nas palavras de Martin P. Nilsson: “[...] Estas descrições são, por vezes, manchadas com o burlesco, um tom que se deve aos poetas iônicos que eram fundamentalmente irreligiosos. Eles remodelaram mitos antigos de acordo com o seu gosto. Assim, o casamento sagrado de Zeus e Hera torna-se em um caso de paixão sensual”, vide NILSSON, *Op. Cit.*, 1972, p. 244.

⁴ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 56 e 57.

⁵ J. Campbell parece associar esta divindade a Medusa, vide CAMPBELL, Joseph, *The Masks of God: Occidental Mythology*, Penguin Books, Middlesex e New York, 1976 (ed. original de 1964), pp. 152-157.

responsável por tudo o que esta produz, seja fauna ou flora. Não sabemos, com certeza, se existe uma correlação entre o culto desta divindade e outros cultos mais recentes, também relacionados com a terra¹. Certa é a antiguidade e influência geograficamente extensa que a Grande Terra-Mãe tem no mundo ocidental, com inúmeros exemplos de representações sugestivas do seu culto². Neste período anterior, se existisse um elemento masculino, ele era seu inferior³. A Grande Mãe era a entidade divina mais preponderante⁴.

Séculos mais tarde, o casal Zeus/Hera já não se encontra na mesma situação⁵. Nos Poemas Homéricos, Zeus é rei e Hera tem de se rebaixar perante ele⁶, mesmo que relutantemente. Isto significa que os povos invasores, ao ocuparem o território, terão conseguido impor o seu deus masculino, tornando-o no parceiro dominante⁷. O que, porém, não demonstra um apagamento de símbolos relacionados com a figura da terra-mãe. O deus-céu sobrepôs-se à deusa-terra, mas não a eliminou, bem pelo contrário, assimilou-a ao “casar-se” com ela.

Em Dodona a esposa de Zeus terá sido Dione, e a mitologia diz-nos que a sua primeira cónjuge foi Métis⁸. Mas, como já explicámos, Hera foi quem a posteridade fixou. Zeus e Hera são também irmãos. O incesto poderá ser natural a uma genealogia tão ancestral, Karl Kerényi acrescenta que “o tema desempenha um papel cosmogónico como a união procriadora de um ‘primeiro casal’”⁹. Ao voltar-se a praticar esta cerimónia, o *iepos gamos*, relembra-se, ritualizando-se, a primeira monogamia.

¹ Apesar de Joseph Campbell parecer não ter dúvidas dessa ligação, vide CAMPBELL, *ibid.*, pp. 148-149, Robert Graves também cria uma ligação, desta feita, entre o mito de Perseu e Medusa, afirmando que a história representa um despojamento das sacerdotisas da deusa das serpentes em relação às suas “máscaras de Górgone” (v. ilustração 25), vide GRAVES, R., *The Greek Myths*, Penguin Books, Harmondsworth e Baltimore, 1955, p. 17 e 244.

² Sobre a Grande Mãe e a sua ligação ao deus-rei vide FRAZER, J.G., *The Magic Art and the Evolution of Kings*, Macmillan, London, 1911, vol. II, pp. 97-170. Vide também NEUMANN, Erich, *The Great Mother*, Princeton University Press, New York, 1970, pp. 3-18.

³ Martin Nilsson associa esta deusa com parte do papel de Palas Atena: “A deusa palacial [cretense] era a protectora pessoal do rei, e esse é o papel assumido por Atena [...] Ela é a protectora e guardiã dos heróis”, vide NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, vol. I, p. 347.

⁴ J. Campbell providencia um resumo muito interessante desta divindade, ao tentar explicar como ela era entendida nos diferentes espaços religioso-culturais, vide CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1991, p. 216: “[...] E existe uma acentuação forte contra a Deusa na cultura hebraica, que não encontramos nas mitologias indo-europeias. Aqui tens Zeus a casar com a Deusa, e depois ambos obram. [...] Eu veria três situações aqui. Primeiro, a mais antiga, da Deusa, quando o macho quase não é uma divindade significativa. Depois o contrário, quando o macho toma conta do seu papel. E por fim, a fase clássica, onde os dois interagem, tal como o fazem na Índia”.

⁵ Cf. CAMPBELL, J., *Op. Cit.*, 1976, pp. 146-148.

⁶ Sobre o domínio sexual que se sobrepõe à deusa-mãe, vide SLATER, *Op. Cit.*, 1968, p. 128 sq.

⁷ Para aqui também será interessante mencionar a relação de Zeus com Métis, visto que o deus engoliu, literalmente, essa divindade feminina, de modo a evitar ser ultrapassado pelo próprio filho.

⁸ Cf. HES., *Theog.*, 886-900.

⁹ Cf. KERÉNYI, K., *Zeus and Hera: archetypal image of father, husband and wife*, Princeton University Press, Princeton e London, 1975, p. 112.

Existiam muitos locais, por toda a Grécia, em que este casamento se teria passado: Citéron, Eubeia, Ática, Argos, Hermíone, Estinfália, Cime, Samos e Cnosso são alguns exemplos¹. Em Plateias e na Beócia celebrava-se um festival conhecido como as Dédalas². Esta festa funcionava como símbolo de renovação. Perto do monte Citéron, em Plateias, a sociedade, ou mesmo o mundo, recomeçam. Era aqui que Hera se tinha deitado e casado com Zeus, e é também daqui que provêm os epítetos de Hera Γαμηλία, “a dos ritos de casamento”, ou Hera Τελεία³. Pausânias é quem descreve as particularidades deste ritual, em que a deusa se afastava do deus-noivo, afirmando que o casamento precisa de se quebrar para poder ser renovado⁴. Assim, partilha-se a mesma animosidade que existe na relação entre Zeus e Hera presente nos Poemas Homéricos, uma disputa que pode surgir, nestes parâmetros, como evidente.

Os casamentos em Atenas decorriam geralmente durante o mês de “Gamélion” (comparável ao nosso Janeiro), o mês do Festival dos Casamentos ou das Gamélias, cerimónias que incorporavam preces e oferendas a Zeus Τέλειος e a Hera Τελεία. Esta união era tida como sagrada equiparando-se, neste aspecto, ao casamento dos dois deuses. O peso social deste casamento era de enorme valor para os Gregos antigos.

Um dos principais objectivos de um casamento é, precisamente, perpetuar uma linhagem e uma estrutura genética. Mesmo que de forma inconsciente, este é o propósito directo do “contrato monogâmico”. No entanto, o casal olímpico apenas teve três ou quatro filhos: Hebe, Ares, Hefesto e Ilitia⁵. E A.B. Cook sugere que nem mesmo estes seriam forçosamente filhos de Zeus e de Hera⁶.

1.4 Hera, rainha, casamenteira e argiva. A Deusa da Fertilidade.

A etimologia do nome Hera poderá provir de ὥρα, “estação do ano” ou “pronta para o casamento”⁷. M. Nilsson sugere que significa “senhora”, enquanto feminino de ἥρως, “senhor”⁸. Hera era venerada como a Grande Deusa, o que se comprova ao carregar

¹ Conforme aponta Schwable, vide SCHWABLE, H., KROLL *et* ZIEGLER, *Op. Cit.*, 1978, p. 1233.

² Cf. PAUS., 9.3.1-2, 4-5, 7-8.

³ Τέλειος liga-se com o fim da transição entre noivado e casamento e o fim da maioridade através do casamento, vide DOWDEN, K., *Death and the Maiden: girls' initiation rites in Greek mythology*, Routledge, London e New York, 1989, p. 201 sq.

⁴ PAUS., 9.3.

⁵ Vide *Od.*, 11.601-604, *Il.*, 11.269-272, e HES., *Theog.*, 921-929.

⁶ Cf. COOK, A.B., “Who was the Wife of Zeus?”, *Class. Rev.*, 1906, 20/365 sq.

⁷ ROSCHER, *Op. Cit.*, 1884-1937, vol. I, pp. 2070-2134.

⁸ NILSSON, *Op. Cit.*, 1961, p. 350.

na sua cabeça o πόλος, a coroa dos deuses¹. Os pais da deusa-rainha eram os mesmo que os de Zeus, conquanto, a deusa relata que foi criada por Tétis e Oceano² ou pelas Horas³.

As duas principais características que se associam à Argiva, em período clássico e para os Gregos, eram o facto de ser a única mulher legítima de Zeus e de garantir e promover o casamento como instituição sagrada. Como já vimos, na sua origem, esta figura com estas mesmas características não seria necessariamente Hera, mas uma outra deusa-mãe local ou trazida do estrangeiro⁴.

Além destas duas especificidades, Hera assume vários papéis. W. K. C. Guthrie sugere três essenciais: um associado à vida da mulher, outro com algum tipo de ligação com a Lua, e um hipotético papel como deusa-terra⁵. Aristófanes afirma que ela é a que “guarda as chaves do matrimónio”⁶. Enquanto Ésquilo se refere à deusa como Τελείας⁷, epíteto a cujo significado original já nos referimos, mas que ganhou outros significados, podendo referir-se à deusa como a que garante o êxito do casamento ou, simplesmente, como a mulher do Τέλειος, i.e., de Zeus.

Hera seria também a deusa da fertilidade. Esta conclusão deriva do facto de Ilitia, a deusa do parto, ser apontada como sua filha⁸, pelo que a esposa de Zeus era também associada a este marco na vida das mulheres. A deusa-rainha era, apesar de casada, recorrentemente virgem, visto que com um banho poderia recuperar este estado de pureza⁹. Hera seria, portanto, ligada a muitos dos rituais de passagem na vida de uma mulher grega. Mais se acrescenta que, na Élide, de quatro em quatro anos, se celebravam jogos chamados Ἡραῖα, corridas em que apenas participavam mulheres, localizadas no mesmo estádio em que decorriam os Jogos Olímpicos, apesar de não o usarem em toda a sua dimensão¹⁰. Este evento é um pormenor¹¹, mas não deixa de ser curioso ter existido uma cerimónia, dedicada a Hera, com estas especificidades, em que a mulher recebia alguma importância.

¹ Vide ilustração 22.

² Vide *Il.*, 14.200-204.

³ Vide PAUS., 2.13.3.

⁴ Vide capítulos anteriores, mas também COOK, *Op. Cit.*, 1906, pp. 365-419.

⁵ Vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 66.

⁶ Cf. AR., *Thesm.*, 973.

⁷ Vide AESCH., *Eum.*, 214.

⁸ Vide *Il.*, 11, 270 sq.; HES., *Theog.*, 921 sq.

⁹ Cf. PAUS., 2.38.2. Para mais sobre o assunto vide, GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 103.

¹⁰ Cf. PAUS., 5.16.2-4. Para ler mais sobre desporto feminino, vide SPEARS, Betty, “A Perspective of the History of Women’s Sport in Ancient Greece”, *Journal of Sport History*, 1984, 11 (2) / 32-47.

¹¹ Apesar de também existir em Argos e Delfos, vide PAUS., 5.16.4, 3.13.7.

A deusa relaciona-se com a ideia de fecundidade, mas apenas no que diz respeito ao corpo feminino e não ao mundo vegetal. Se aceitarmos que existiu uma conexão com a flora, contudo, temos também de aceitar que Hera era uma divindade cuja essência primitiva se imiscuía com a terra. Neste caso, voltamos à sua união com Zeus e à comparação de ambas figuras com a fertilização do solo terrestre¹. A esta ideia, há que acrescentar o facto de os Gregos não fazerem, durante grande parte da sua História², uma distinção entre Homem e Natureza. Separar as duas concepções não fazia parte do modo de pensar dos Gregos. O Homem faz parte da natureza. É verdade que os rituais em que Hera se inclui são mais dirigidos ao contexto humano³, mas o que impediria o mundo natural de o transpor? Não nos podemos esquecer de que a olímpica era associada a flores como o lírio, tal como se pode observar na sua coroa⁴ e, segundo algumas tradições, era a mãe do monstro Tífon⁵, descrito em outras histórias como sendo filho de Gaia, a Terra⁶.

«Hera Argiva» é outro dos seus epítetos, pois Argos seria o seu lar original⁷. Pausânias chega mesmo a afirmar que teriam sido os Argonautas a levá-la para esta cidade, iniciando, nesse lugar, o seu culto⁸. Hera é a deusa de Argos, talvez acima de tudo o resto. Foi daí que o seu nome foi levado para outros espaços, tendo substituído divindades locais que podiam ser consigo identificadas. Não nos podemos esquecer de que a *Ilíada* teve um enorme impacte na concepção dos deuses e na forma em que eles se fixaram. Assim, é de enorme importância perceber que, ao longo desse poema, alguns dos principais heróis e reis são os que provêm de Micenas e de Argos⁹.

Segundo W. Burkert, “os templos mais antigos e mais importantes são templos de Hera”¹⁰. Isso significa que o culto religioso dedicado à deusa não só desempenhava um papel crucial, como estava geograficamente disseminado. O destaque vai para: Samos,

¹ A *Ilíada* dá uma possível pista que pode comprovar esta ideia, conquanto, é apenas uma hipótese, Falamos dos versos que descrevem o leito que Hera partilhou com Zeus, vide *Il.*, 14.347-349 e segs: “Debaixo deles a terra divina fez crescer relva fresca, a flor de lótus orvalhada e açafraão e jacintos macios em profusão, que os mantiveram acima do solo”.

² Os Sofistas, no séc. V a.C., desenvolveram ideias que desafiavam esta noção, vide WOGU, I.A. «“Man Is The Measure of All Things”: A Critical Analysis Of The Sophist Conception of Man», *Research on Humanities and Social Sciences*, 2015, 5 (4) / 178-184.

³ O que é verdade, mas pode levar a pensar que não existiam elementos naturais relacionados com a sua figura, o que não é de todo verdade como Guthrie comprova, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 70-71.

⁴ Vide ilustração 22.

⁵ Vide *Hom. Hymn. Ap.*, 305-355; STESICH., frag. 239.

⁶ Vide AESCH., *PV*, 353, *Sept.*, 516; ANT. LIB., *Met.*, 28; OV., *Met.*, 5.324; VERG., *G.*, 1.276; NONNUS, *Dion.*, 1.145.

⁷ *Il.*, 5.908; PIND., *Nem.*, 10.1 sq.

⁸ PAUS., 7.4.4. Sobre a sua benevolência e apoio a este grupo, vide PIND., *Pyth.*, 4.184-187; AP. RHOD., *Argon.*, 3.84-89.

⁹ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 72.

¹⁰ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 264-265.

que perpetuava um culto, já existente em 800 a.C., e que se veio a tornar num dos maiores templos gregos; Peracora, havendo aí, no séc. VIII, dois templos da deusa; Argos, também datável deste período; Tirinte, que transformou ruínas micénicas num templo de Hera; e Olímpia, onde o templo da deusa foi erigido antes do recinto sagrado de Zeus.

Deste modo, parecem existir duas deusas-rainhas que são pensadas de forma diferente. A primeira é a Hera mitológica, que se tornou menos relevante, podendo enquadrar-se em um papel secundário, pois, mais que tudo, ela é a mulher fiel e ciumenta. A segunda é a Hera cultuada que seria determinante para a organização social destas comunidades, funcionando mesmo como a patrona de uma cerimónia fundamental para o aumento e protecção da natalidade. Não são duas deuses independentes, mas sim uma entidade multifacetada.

A deusa, apesar de rainha e associada ao casamento, nunca é directamente mencionada como mãe. Não existem representações suas com nenhum dos seus filhos. O seu papel de mulher parece, neste aspecto, limitado à união que estabelece com Zeus.

Hera é implacável nos castigos que impõe às amantes do marido. Grande parte do seu poder remete para o sofrimento que lhes consegue infligir¹. Os homens também não podiam fugir à sua ira. Alcides é o mais famoso dos exemplos, sendo obrigado a servir e cumprir os trabalhos que a deusa lhe impunha, e ficando conhecido para a história como Hércules, nome cujo significado é precisamente “Glória de Hera”². Nem o próprio Zeus está livre de ameaças. Ao ser mãe, ou protectora, de Tífon, a deusa possibilita o desejo de o monstro destruir Zeus; apesar do arrependimento da deusa ao ter criado tamanha ofensa³. Hefesto, o único filho que Hera gera sozinha⁴, foi lançado do Olimpo pelas mãos de Hera⁵. Conclui-se, assim, que, na mitologia grega, a fúria de Hera parece não ter fim. Até no aspecto ritual se costumava recontar uma crise que tinha de ser ultrapassada, sendo a ordem reposta nas cerimónias do Ano Novo, os Ἡραϊά⁶.

¹ Vide *Il.* 18.364-367; AESCH., *Frag.* 355-358; HIG., *Fab.*, 5.1; OV., *Met.*, 3.274-286. O episódio mitológico sobre Ixíon é curioso, pois, Hera é tentada a trair Zeus, acabando o intermediário mortal por ser o único prejudicado, vide PIND., *Pyth.*, 2.25-40.

² Sobre esta série de mitos cf., *Il.*, 14.249-261, 18.117-119, 19.96-133; EUR., *Heracl.*; HES., *Theog.*, 314 e 328; APOLLOD., *Biblioth.*, 2.4.8, 11.7.1 e segs; PIND., *Nem.*, 1.33-47. Sobre outros homens que castiga vide, por exemplo, a história de Tíresias, APOLLOD., *Biblioth.*, 3.6.7; ou o seu ódio contra os troianos, VER., *Aen.*, 1.8-11, 25-28.

³ Vide *Hom. Hymn. Ap.*, 305-309, 332-339, 349-352.

⁴ Isto, apesar de nos Poemas Homéricos se dirigir a Zeus como seu pai, vide *Il.*, 1.571-577. Este excerto, porém, pode não provar essa relação pois, como já explicámos, Zeus era um deus-pai, mesmo para quem não era seu filho.

⁵ Vide HES., *Theog.*, 927 sq.; *Il.*, 18.395-399; *Hom. Hymn. Ap.*, 316-320. Outras histórias relatam que foi Zeus o perpetrador do acto, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.5.

⁶ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 269.

1.5 Representações cinematográficas: Zeus

1.5.1 Zeus e a hegemonia de Roma sobre a Grécia Antiga no Cinema

Existem inúmeras obras cinematográficas em que Zeus é representado de forma directa. Ou seja, como personagem que resulta de uma articulação clara entre o que os criadores dos diferentes filmes pensam ser este deus e o que o Crónida realmente significava na Antiguidade.

Alguns exemplos dessa presença podem ser encontrados em: *Le tonnerre de Jupiter* (1903), *Amphitryon* (1910), *The Triumph of Venus* (1918), *The Temple of Venus* (1923), *Vulcano, figlio di Giove* (1962), *Jason and the Argonauts* (1963), *Hercules in New York* (1970), *Ulysses 31* (1981–1982), *Goddess of Love* (1988), *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999), *Hercules* (1995), *Hercules and Xena - The Animated Movie: The Battle for Mount Olympus* (1998), *Jason and the Argonauts* (2000), *God of War* (2005), *God of War II* (2007), *Wonder Woman* (2009), *Little Hercules in 3-D* (2009), *God of War III* (2010), *Percy Jackson & the Olympians: Lightning Thief* (2010), *Clash of the Titans* (2010), *Assassin's Creed: Revelations* (2011), *Immortals* (2011), *Wrath of the Titans* (2012), entre muitos outros.

O intuito desta listagem não é nomear todos os filmes em que Zeus aparece representado, mas antes fornecer um conjunto de obras que o fazem. Estas peças fílmicas usam a linguagem cinematográfica e prolongam-se desde os primórdios do cinema aos dias de hoje, passando por inúmeros meios de produção e transmissão, como filmes, séries e jogos electrónicos.

Um dos primeiros factores de interesse neste catálogo é o facto de não haver uma distinção concreta entre as personagens mitológico-religiosas de Zeus e Júpiter. Já mencionámos que estes dois deuses não são a mesma entidade mitológica¹, por não fazerem parte da mesma sociedade ou cultura.

Na verdade, não é no cinema que pela primeira vez deuses gregos e romanos foram equiparados. Esta é uma ideia que vem da Antiguidade, passa pelo Renascimento, pela Idade Moderna e se estende aos dias de hoje. O uso predominante da língua latina na Europa medieval e renascentista contribuiu, em parte, para essa prática e a confusão a ela associada. Mas o elemento que mais garantiu a perpetuação destas ideias foi o não se

¹ Vide parte I, capítulo 2.

distinguir as duas culturas. Consequentemente, deuses que possam ser equiparados, são-no. Acresce que tendo Roma sido a sociedade que prevaleceu militarmente em relação à Grécia, os “seus” deuses deverão ser “melhores” na perspectiva dos próprios romanos¹. Na Sétima Arte, a prevalência de Roma manteve-se, e não apenas por estas razões.

Uma preocupação inicial que os produtores de Hollywood tiveram foi a de satisfazer as presumíveis vontades de uma audiência. Eles pretenderam perceber carências que nem os espectadores sabiam ter. Com este intuito, há que saber captar o público-alvo, há que saber como criar no cliente a vontade de comprar. O desejo de um produto é, neste caso, mais importante do que o produto em si.

Com efeito, Hollywood define muito do que é o Cinema. Não dizemos isto como forma de denegrir outras produtoras industriais. Somente como facto. Ao nível do alcance global, de extensão temporal, ou mesmo de importância para a história do Cinema, este centro de produção fílmica é capital. Esta é uma possível explicação para o facto de muitas das obras que aqui analisaremos provirem desse contexto. Isto também explica que os textos bíblicos tenham maior importância nesta área do que a história do Egipto ou a de Roma, por exemplo². Com efeito, a Grécia Antiga, neste contexto, é considerada como de menor importância³.

A segunda razão que explica este facto encontra-se, precisamente, na audiência, num público religiosamente predisposto. Um espectador ocidental demonstraria maior interesse nos mundos bíblico e romano, por serem, na sua perspectiva, extensíveis um do outro. As referências bíblicas a Roma, como inimiga, são mais óbvias do que as alusões à Grécia. Foi nestes parâmetros que as interpretações cinematográficas demonstraram um maior interesse pela adaptação de narrativas bíblicas. Os filmes épicos, passados no tempo dos Romanos, tratavam o Cristianismo, mesmo que de forma indirecta; e os épicos bíblicos abordavam as grandes histórias do judeo-cristianismo. O enredo destas narrativas

¹ Merece ser feita uma chamada de atenção para o culto imperial fora da Península Itálica. Sobre cultos imperiais e a influência de Roma em outros povos que dominou, vide KAHLOS, Maijastina (ed.), *Emperors and the Divine – Rome and its influence*, University of Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, Helsinki, 2016, vol. 20, pp. 10-231. Vide também EID, Nicholas, *The Roman Imperial Cult in Alexandria during the Julio-Claudian Period*, dissertação orientada por Anne Geddes, Margaret O’Hea e Albert Devine, University of Adelaide, 1995, vide em especial, pp. 19-33, 49-92.

² Espaços que se aproximam temporalmente, explicando assim a razão de serem comparados.

³ Aqui falamos, claro, num sentido representativo. Ao nível histórico, isto não é necessariamente verdade. Não nos podemos esquecer de que o apóstolo Paulo, por exemplo, era culturalmente grego.

girava, por norma, em torno de lutas contra a tirania. Nesta conjuntura, quando os Gregos ou Egípcios são representados, são delineados como pagãos impotentes¹.

Apesar de a Grécia ser considerada o berço da democracia e da civilização ocidental, “Hollywood sempre se interessou mais por impérios que por cidades-estado”². Assim, não é surpreendente que as adaptações passadas a cinema nos anos 50, sobre o mundo grego, girassem em torno de figuras como Alexandre-o-Grande, ou de mitos como a Guerra de Tróia³. Tudo isto, apesar de verdadeiro, não significa que só em Hollywood se produza Cinema, ou mesmo que a linguagem cinematográfica alcance apenas este meio (existem usos desta linguagem, por exemplo, na banda-desenhada). Não podemos, conquanto, iludir-nos, em relação à evidência de este espaço ser nuclear na produção de cinema. Não devemos ignorar o impacto que Hollywood imprime, primeiramente para os EUA e a Europa⁴, e hoje, a um nível global⁵.

Pantelis Michelakis ainda adita que Roma tem uma identidade visual e temática mais distinta. Uma identidade que se associa com os dramas da História: “A Grécia é mais maleável e mais claramente conectada com adaptações mitológicas e literárias. Roma estabelece ligações políticas imperiais, [ligações ao] urbanismo e [ao] Cristianismo. A Grécia tem mais que ver com a imaginação. Roma torna-se relevante, para o mundo actual, através da analogia. A Grécia torna-se relevante através do simbolismo”⁶. Estas afirmações, ao aferirem que as razões pelas quais Roma tem prevalência sobre a Grécia são precisamente estas, apesar de não serem erradas, induzem em erro. O autor parece indicar que Roma é mais estética e visualmente aprazível para o espectador moderno do que a Grécia. Algo que não nos parece uma ideia inteiramente correcta, tendo em conta a importância desta cultura para a História de Arte.

O elemento que parece essencial, para a preponderância de Roma, encontra-se antes no género fílmico em que as diferentes narrativas se podem encaixar. Quando se pensa em Roma no cinema, vem de imediato à mente o género histórico-biográfico. Mas ao pensarmos na Grécia, qual o género que se destaca? Talvez a Fantasia e a História.

¹ “Pagão” é uma palavra que tem em si só uma história muito curiosa, pois provém do latim *pagus*, “área fora da cidade”, portanto, o campo.

² Cf. RICHARDS, *Op. Cit.*, 2008, p. 133 sq.

³ Vide final do subcapítulo 2.3.

⁴ Mesmo um movimento de impacto como a *Nouvelle Vague* francesa, que surgiu como resposta a filmes franceses “de qualidade”, i.e., comerciais, sofreu também enormes influências de Hollywood.

⁵ Como se sabe, as grandes distribuidoras mundiais de cinema conseguem fazer chegar um *blockbuster* de língua inglesa a todos os continentes habitados. Por tal, mercados como o chinês tornaram-se essenciais na receita comercial de alguns destes produtos.

⁶ Cf. MICHELAKIS, P., “On the Possibilities and Promises of a New Medium”, POMEROY, A.J. (ed.), *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*, Wiley Blackwell, Malden, Massachusetts, 2017, p. 22.

Mas não são esses dois géneros quase antitéticos? Como podem dois géneros tão diferentes serem contextual e tematicamente paralelos?

A resposta encontra-se, sem dúvida, no peso da mitologia¹. A mitologia não foi em tempos real (o que se assume para as lendas). Estas narrativas gregas são, por definição, um conjunto de histórias criadas pelo homem. Contudo, isto não significa que a mitologia seja mentira, ou que não possa corresponder a elementos da realidade. É precisamente destes elementos que ela provém, e os quais este conjunto de narrativas tenta, muitas vezes, explicar. Deste modo, a mitologia pode ser encarada como Fantasia, principalmente quando entramos no plano do divino. Mas é também por estas razões que a mitologia se pode encaixar no género histórico-biográfico, nomeadamente, quando se trata de retratar heróis – identidades mais personalizadas, e mais facilmente relacionáveis.

Os Romanos não davam igual importância à forma de perceber o mundo, àquilo que a mitologia fornecia. Com a chegada do Cristianismo, os gregos perderam ainda mais a sua relevância política e religiosa, apesar de terem mantido a sua relevância cultural. Conseguimos, deste modo, entender o porquê de Zeus e Júpiter serem percebidos, no cinema, como a mesma personagem. E, de igual modo, a justificação para o nome de Júpiter, no patamar titular por exemplo, ser mais vezes repetido que o de Zeus. Como personagem fílmica, o deus-rei, não recebe sempre a mesma importância e praticamente nunca recebe protagonismo. A maioria das narrativas oferece esta centralidade a uma personagem mais humana, com a qual o público se pode mais facilmente identificar (geralmente um herói).

Os deuses gregos, apesar de não terem morrido como personagens, perderam, há muito tempo, todos os cultos religiosos a si dedicados. Esse entendimento explica a necessidade de serem, quase sempre, secundários numa narrativa, mesmo que tenham um papel fundamental nesta. O Panteão Grego está vivo, mas apenas no âmbito de uma criação artística, seja ela narrativa ou plástica. Um indício de que, com o passar do tempo, a cultura, num sentido lato, se sobrepõe à política e à religião. Isso porque as artes permanecem relevantes, mesmo com o passar dos anos, enquanto a política e a religião se podem alterar. Isto não é claramente definido, porque estas áreas não mantêm sempre as mesmas fronteiras, elas podem influenciar-se umas às outras. Contudo, dentro destes grandes chavões, a “arte”, *i.e.*, a obra de arte, parece durar mais tempo do que a “política”

¹ Ou nas palavras de Ken Dowden: “O mundo greco-romano também se tornou material da Fantasia, e todos os classicistas começam por conhecer o mundo clássico através da mitologia”. Cf. DOWDEN, *Op. Cit.*, 2006, p. 135.

ou a “religião”. Esta ideia segue a linha de pensamento da célebre frase atribuída a Hipócrates: “*Ars longa, uita brevis*”¹.

1.5.2 *Le Tonnerre de Jupiter* (1903): Zeus e a importância do Cinema Primitivo

O único filme que aparenta dar protagonismo a Zeus é *Le Tonnerre de Jupiter*², (1903) realizado e protagonizado por George Méliès³. Trata-se de um “trick film”⁴ com menos de quatro minutos. O filme conta como Júpiter perdeu o controlo dos seus raios⁵, tratando a história visual de como o “feitiço se virou contra o feiticeiro”. O filme de Méliès cria uma paródia do grande e poderoso Júpiter (ou Zeus).

O deus envia os seus raios para reparação. Quando os recebe de volta, contudo, eles continuam estragados, pois, quando lançados, produzem enormes explosões e fogos⁶. Na sua apresentação inicial, Júpiter surge enquadrado por duas personagens femininas (uma delas segura uma coroa) e por uma águia. O palco teatral filmado inclui, ainda, uma auréola atrás da cabeça do deus-rei e nuvens, como pano de fundo.



Ilustração 42 – Zeus, Hermes e Hefesto em *Le Tonnerre de Jupiter* (1903). Imagem à esquerda: Zeus segura os raios, momentos antes de os entregar a Hefesto. Ao lado de Hefesto podemos ver Hermes a segurar o caduceu. Ao centro: introdução de Júpiter, o protagonista. À direita: Hermes com pétaso alado.

Além de Júpiter, estão presentes as seguintes personagens mitológicas: Hermes ou Mercúrio, Hefesto ou Vulcano e as Musas. A função de Hermes não é clara, mas a

¹ Cf. HIPPOC., *Aph.*, 1.1.

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tb0gO2uV4sg> [retirado a 26-03-2018].

³ Os *trick films* foram desenvolvidos por este inovador da história do cinema fantástico, servindo como evidência de algumas das suas primeiras experiências no cinema. Vide CARROL, N., *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996, p. 146. Sobre outros autores que contribuíram para este “subgénero”, vide PARKINSON, D., *100 Ideas That Changed Film*, Laurence King Publishing, London, 2012, p. 19.

⁴ Filmes curtos, sem som, pertencentes ao cinema primitivo e maioritariamente produzidos entre 1898 e 1908, nos quais se fazia experiências com efeitos especiais basilares mas inovadores. Vide Cf. SOLOMON, M., “Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film”, *Theatre Journal*, 2006, 58 (4) / 596.

⁵ Para outras sinopses vide SOLOMON, J., *Op. Cit.*, 2001, p. 3, 102 e 296.

⁶ Vide ABEL, R., *The Cine Goes to Town: French Cinema, 1896–1914*, University of California Press, Berkeley e Los Angeles, 1994, p. 400.

personagem parece servir de mensageiro ao serviço de Zeus. Hefesto encaixa perfeitamente na sua descrição clássica¹, sendo coxo e servindo apenas como um “arranja-tudo”². As Musas são simbolicamente introduzidas como fonte de inspiração para o artista.

Júpiter tem o poder de conjurar as Musas. Elas surgem primeiro como estátuas, ganhando depois vida. P. Michelakis afirma, “o que aqui temos é o realizador, encenador, produtor e protagonista [Méliès como Júpiter] a fazer de novo mestre das artes, com o poder de fazer aparecer pinturas, esculturas, música e dança, combinando-as num espectáculo intermédio e interactivo, mas também subjugando as suas insubordinações”³. Ou seja, *Le Tonnerre de Jupiter* é uma parábola do “criador” que consegue usar as várias artes de modo a dar azo a uma nova forma de expressão criativa: o Cinema. Méliès sugere, ao mesmo tempo, que a sétima arte é influenciada por, e dependente de, outras artes.

Este filme concede destaque aos raios de Júpiter, tal como o título comprova. Os trovões, a arma predilecta de Zeus, representam as influências que um autor utiliza. Os raios do deus não funcionam a início, pelo que, quando Júpiter recupera a sua arma, agora arranjada, a sua excitação é palpável. O poder que emana dos trovões é, porém, difícil de controlar. Os trovões provam ser um poder superior ao próprio pai dos deuses. O facto de Júpiter perder controlo da sua ferramenta pode significar, dentro de uma leitura alegórica, que a obra criada é mais importante do que o próprio autor. São os raios (ou a obra de arte) que parecem controlar Júpiter ao roubarem o protagonismo, titular e narrativo, do filme. Os criadores, ou cineastas, têm autoridade sobre as artes tradicionais, mas demonstram problemas em lidar com os novos materiais tecnológicos à sua disposição, e em controlar a película que deles resulta.

Assim sendo, para Méliès, a mitologia clássica não perde relevância no mundo moderno. Estas fontes mitológicas são reconfiguradas de modo a poderem ajudar o espectador a lidar com os choques da modernidade, “choques relacionados com a força milagrosa e inquietante de um ambiente cada vez mais tecnológico e com as complexidades subsequentes da condição humana em relação a eles”⁴. O realizador

¹ Cf., por exemplo, *Il.*, 18.372 e segs: “Encontrou-o transpirado e atarefado, de roda dos foles. É que ele fabricava trípodas [...] Hefesto falou; e levantou-se da bigorna, qual colosso ofegante, coxeando; mas as pernas por baixo dele eram ágeis. [...] Com uma esponja limpou a cara e os dois braços, assim como o pescoço possante e o peito hirsuto; depois vestiu uma túnica e agarrou num ceptro robusto; saiu porta fora a coxear”.

² Vide capítulo referente ao deus.

³ Cf. MICHELAKIS, P., in POMEROY, *Op. Cit.*, 2017, p. 20.

⁴ *Id.*, *ibid.*, p. 21.

francês cria uma comédia musical com base mitológica, mas não toma esta opção apenas como forma de entretenimento. Méliès sabe que a mitologia tem potencial para servir de comentário à sua actualidade. O ilusionista não deixa, todavia, de cair na tentação de ridicularizar os deuses “pagãos”, entendidos como greco-romanos.

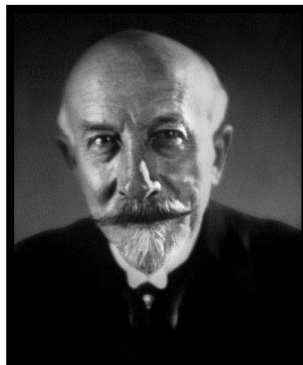


Ilustração 2 – O artista e a sua obra. À esquerda: Zeus pousa os trovões ao centro, depois de invocar as musas ainda na forma de estátuas. À direita: foto de Georges Méliès, cineasta inovador que explorou novas técnicas cinematográficas, como: o *stop trick* ou *substitution splice*, a dupla ou múltipla exposição, a fotografia em *time-lapse*, o *dissolve*

ou a *fondue image*, e a utilização de cor no próprio rolo de filme¹.

A influência desta fase do Cinema em filmes posteriores é subvalorizada, apesar de ser um elemento central da história desta arte. Os cineastas deste período conseguiam combinar a produção e disseminação de um entretenimento popular, com o potencial de uma experimentação artística intensa. Foi, ainda durante o Cinema Primitivo, que a Sétima Arte se começou a concentrar mais na construção de uma narrativa, em vez de se focar simplesmente na criação de espectáculo ou no simples acto de filmar a realidade. Nesta sua fase primeva, a cinematografia incorporou uma mudança epistémica na forma como o mundo, em que se inclui a Grécia Clássica, era compreendido².

O texto e a imagem são formas de expressão que renovam o modo como a Antiguidade é percebida. Com a emergência e o desenvolvimento do Cinema Primitivo, começámos a ter acesso a uma Antiguidade em movimento. Culturas como a grega ou a romana, que o público geral aceitava como imperscrutáveis, podem ser agora “uma realidade temporária a ser captada pelos sentidos”³. Outros meios de comunicação artística, e de entretenimento, tinham já feito uso da herança clássica. A Fotografia, a Literatura, o Teatro e a Ópera, são alguns dos melhores exemplos. Mas concordamos com

¹ Vide GRESS, Jon, *Visual Effects and Compositing*, New Riders, San Francisco, 2015, p. 23. Vide também, WILLIAMS, A.L., *Republic of Images: A History of French Filmmaking*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1992, p. 36. Vide ainda, FIELDING, Raymond, *The Technique of Special Effects Cinematography*, Focal Press, [s.l.], 1985, p. 152.

² Vide *Id.*, *ibid.*, 2017, p. 21. Vide também LIGENSA, A. et KREIMEIER, K. (ed.), *Film 1900: Technology, Perception, Culture*, John Libbey Publishing, New Barnet, 2009, pp. 23-37, 53-67, 237-249. Vide ainda ALBERA, F. et TORTAJADA, M. (ed.), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010, pp. 25-45.

³ Cf. MICHELAKIS, *Op. Cit.*, in POMEROY, *Op. Cit.*, 2017, p. 22.

a opinião de Michelakis, de que “é a primeira vez que [estas heranças clássicas] se incluem na imaginação moderna de forma tão penetrante, atravessando fronteiras sociais, culturais e geográficas”¹.

1.5.3 *Anfitrião* (1935): Zeus e a “síndrome de Don Juan”

Se excluirmos a curta-metragem de Méliès, a personagem de Zeus não volta a ter protagonismo ao longo da lista acima apresentada. O filme *Amphitryon*² é, todavia, mais uma excepção à regra (mesmo que não o seja inteiramente). Escrito e realizado por Reinhold Schünzel, o filme é baseado nas obras teatrais de Heinrich von Kleist e Molière³. Por sua vez, estas peças são baseadas na obra do comediógrafo Plauto⁴, partilhando todas o mesmo nome. O musical alemão, e todas as suas influências, recordam o mito de Anfitrião⁵, em que Zeus e Hera são tratados como figuras centrais da narrativa. O título e a narrativa fílmica, porém, acabam por enaltecer mais as figuras humanas, *i.e.*, Anfitrião e Alcmena.

Zeus, mais uma vez tratado como Júpiter (Willy Fritsch), desce à Terra para seduzir Alcmena (Käthe Gold) e afastar-se da sua mulher avantajada e já envelhecida, Hera ou Juno (Adele Sandrock). Com este intuito, e querendo mudar a sua aparência de homem idoso e calvo, Júpiter tem a ideia de aparecer antes como o próprio marido da bela mortal: Anfitrião (também Willy Fritsch). O deus bebe uma poção para atingir esse objectivo. O rei de Tirinte volta a casa no dia seguinte, enquanto Zeus lá se encontra, assemelhando-se ainda a Anfitrião. A confusão instala-se. A banda sonora e o tom do filme, contudo, não deixam que se crie um ambiente sério. O diálogo é recitado liricamente e em concordância com o ritmo da música tocada e cantada. Este tipo de diálogo providencia ao filme uma leveza e comédia sofisticadas. Hera é, por fim, e qual *dea ex machina*, quem vem esclarecer a situação, expondo a verdade a todos os presentes.

Esta longa-metragem prova que a mitologia, ao ser adaptada para cinema, não precisa de se identificar apenas com a Fantasia, enquanto género. Muitos outros elementos narrativos podem ser adicionados e correctamente explorados. Os acrescentos

¹ Cf. *Id.*, *ibid.*, p. 23.

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C554BVChdmw> [retirado a 27-03-2018].

³ Sobre estas peças de teatro, vide MINER, Earl, et GUFFEY, George, *The works of John Dryden*, University of California Press, California, 1976, p. 464.

⁴ Cf. PLAUT., *Amph.*

⁵ Vide, *id.*, *ibid.*

de *Amphitryon* encontram-se na sua música mas, principalmente, na comédia que se estende a toda a obra.



Ilustração 44 - Representações de Zeus, Hermes e Hera em *Amphitryon* (1935). À esquerda: Zeus observa Alcmena a partir do Olimpo, ao seu lado encontra-se Hermes (Paul Kemp) com pétaso alado. À direita: Hera e Zeus avolumados e envelhecidos.

Quando Júpiter chega à terra, por exemplo, fareja o chão à procura da *schöne Frau*, i.e., Alcmena. O Tonitruante, ao ver uma estátua sua, retorque: “Não se parece nada comigo”¹. Muitas outras cenas incluem momentos cómicos, como por exemplo: Hermes que prova a mesma bebida de Zeus, para o mesmo efeito, todavia, transforma-se antes num horrível corcunda²; o deus-rei, ao tornar-se mortal, passa a poder embriagar-se, mas também a adoecer; ou Hera, que quando vem à Terra salva o seu amado “Jupi” dos perigos da mortalidade e convence-o a voltar à sua aparência divina, à sua maldita forma imortal. Enquanto deus, Zeus está cheio de poderes, mas velho; enquanto Anfitrião, Zeus é novo, mas perde as suas virtudes divinas. Um jogo de mistura de identidades permeia toda a história, tal como acontece na versão de Plauto.

A maioria do filme recupera uma forma de expressão artística bastante conhecida no mundo helénico e, mais tarde, no romano³. Referimo-nos à Comédia Nova, um género teatral que se caracterizava por ser uma narrativa de conflito de interesses, desenvolvidos de modo a provocar o riso, mas sempre de forma leve e socialmente correcta⁴.

¹ Para uma crítica de um classicista, sobre este filme, vide SOLOMON, J., *Op. Cit.*, 2001, p. 285.

² O que pode ser uma reminiscência do que aconteceu com Lúcio, protagonista criado por Apuleio em *O Burro de Ouro*. Vide especificamente, APUL., *Met.*, em que Lúcio se tenta transformar em pássaro, mas acaba por se metamorfosear em burro: “E, logo, balançando os braços com alternados esforços, tentava mover-me à maneira das aves. Mas nenhuma penas, nenhuma asas apareciam [...]. O meu rosto torna-se enorme, e a boca se rasga, as ventas se abrem, e a beicada fica pendente; as orelhas com descompensado aumento, estão hirtas de horríveis pêlos [...]. E, enquanto sem esperança de salvação observo todas as partes do meu corpo e me vejo não ave mas burro” (traduzido a partir da tradução espanhola de Lisardo Rubio Fernández).

³ Claro está porque se baseia em Plauto, um comediógrafo romano que, por sua vez, se deixa influenciar pela Comédia Nova grega.

⁴ Ao contrário do estilo que o antecedeu: a Comédia Antiga, com expoente máximo nas peças de Aristófanes.



Ilustração 45 - A metamorfose de Zeus em *Amphitryon* (1935). À esquerda: o deus dos trovões. À direita: Zeus como Anfitrião admira a sua juventude ao espelho depois de tomar a poção mágica. O tom jocoso sobre como o verdadeiro deus é velho e calvo e o homem é belo e jovem, incorpora em si um comentário crítico às representações de Zeus, que como imortal tem de permanecer para sempre idoso. Também encerra, de algum modo, a ideia sacrílega (para um grego antigo), apesar de engraçada, de que o homem é mais belo que o deus.

Na Grécia, a tríade clássica da Comédia Nova inclui Filémon, Difilo e Menandro, todos activos desde a década de 320 a.C. Apenas de Menandro, cujos trabalhos o tornaram tão célebre como “Homero” ou Eurípides, existem fragmentos extensos e peças, na sua maioria, completas¹. De modo a sermos capazes de definir o género em geral, podemos retirar informações de encenadores romanos como Plauto ou Terêncio (c. sécs. III e II a.C.). Nestes casos, apesar de a língua usada ser o latim, os contextos, nomes de personagens e enredos são semelhantes aos que podem ser encontrados em Menandro. Através dos prólogos e anotações destes dois autores podemos perceber melhor os trabalhos perdidos dos três grandes autores da Comédia Nova, principalmente de Filémon e Dífilo.

A Comédia Nova é estudada a partir de um conjunto de 19 a 34, cujos enredos são largamente conhecidos. As peças cómicas gregas foram escritas num tempo de agitação política em Atenas. Uma instabilidade que pode ter abalado o orgulho da cidade no seu passado e na sua identidade distintivos. As políticas tumultuosas dos princípios de séc. IV propiciaram a diminuição de representação de figuras mitológicas, tal como acontecia com os deuses gregos, que raramente apareciam nestas peças.

O teatro cómico romano, por sua vez, não via qualquer problema em incluir os deuses. *Amphitryon*, a peça de Plauto, que se encontra maioritariamente completa, é exemplo disso. Assim sendo, as hipóteses que a mitologia dispôs, ao desenvolver a personagem de um Zeus promíscuo, foram exponenciadas no teatro grego, especificamente no drama satírico e, sobretudo, na comédia antiga. O teatro romano

¹ Vide EASTERLING, P.E., “Menander, Loss and Survival: ζῶεις εἰς αἰῶνα”, *Bulletin of the Institute of Classical Studies - Stage Directions: Essays in Ancient Drama in Honour of E. W. Handley Wiley*, 1995, 66/153-160.

também exponenciou esta característica de Zeus na comédia. A Comédia Nova e, principalmente, Plauto influenciaram autores como William Shakespeare e Ben Jonson¹. As alterações criativas, em relação à forma como se percebia Zeus, levaram a que o deus-rei tenha padecido do que Philip Slater chamou de “síndrome de Don Juan”².

1.5.4 Secundarização da personagem “Zeus”

Alguns dos restantes filmes, jogos e séries televisivas que mencionámos, continuam a dar importância à personagem “Zeus”. Os argumentistas destas obras sentem necessidade em incluir o deus, mas têm dificuldade em escrever uma narrativa que lhe dê maior primazia. O protagonismo da figura está fora de questão.

Em *Jason and the Argonauts* (1963), os deuses, apesar de receberem pouca atenção, tomam decisões de enorme relevo no decorrer da acção central do filme. Zeus é interpretado por Niall MacGinnis. Em *Hercules in New York* (1970), Zeus (Ernest Graves) existe na história apenas para suportar o desenvolvimento narrativo de Hércules. Estes dois actores são exemplo de um *casting* pouco dispendioso e, consequentemente, menos relevante. Só em *Clash of the Titans* (1982) começamos por encontrar um actor afamado. Laurence Olivier é Zeus, uma escolha que K. Dowden chamou de “épica”³. Como personagem, contudo, Zeus surge apenas como referência às aventuras de Perseu⁴. O *casting* de Olivier tornou-se numa representação memorável de Zeus. Apesar do pouco tempo que Olivier teve em ecrã, a sua *performance* permaneceu no imaginário dos espectadores. O *star power* é muito importante na tentativa de dar mais relevância a uma qualquer personagem. *Hercules: the Legendary Journeys* (1994-1999) traz um Hércules diferente, ao formar a personagem como se fosse um pistoleiro solitário do mundo grego. Nesta série televisiva, o semideus encontra-se, ocasionalmente, com Zeus, o seu pai irascível, interpretado por Anthony Quinn.

Estas e outras obras cinematográficas retiram algum do destaque e importância do deus-rei, mas não deixam de manter a sua influência decisiva no desenvolvimento do

¹ Vide BATES, Alfred (ed.), *The Drama: Its History, Literature and Influence on Civilization*, Historical Publishing Company, vol. 1, London, 1906, pp. 30-31.

² Cf. SLATER, *Op. Cit.*, 1968, p. 131.

³ Cf. DOWDEN, *Op. Cit.*, 2006, p. 135.

⁴ Para mais informações sobre estes três filmes, e sobre o panteão grego presente neles, vide subcapítulo 2.3.

enredo. Zeus é secundarizado, mas não perde a sua relevância narrativa, pelo menos, não por completo.

1.5.5 *Ulysses 31* (1981-1982): Zeus e a perda de importância dos Deuses



Ilustração 46 – Protagonistas de *Uchu U Densetsu Ulysses 31*. Primeira imagem, da esquerda para a direita: personagem acrescentada, inexistente nos Poemas Homéricos, chamada Yumi (Anick Faris/ Sumi Shimamoto); Ulisses, o protagonista da série; e Telêmaco, filho de Ulisses. Segunda imagem, Ulisses e Telêmaco.

Uma outra série de enorme interesse, por fazer uso pleno de influências clássicas, é *Uchu U Densetsu Ulysses 31* (1981-1982)¹, também chamada, simplesmente, de *Ulysses 31*. Esta é uma série animada japonesa, com produção franco-nipônica². O seu enredo trata a ideia de que os deuses e heróis gregos ainda permeiam o universo no século XXXI. Deste modo, o aspecto visual da série, para além de animado, é também futurista, enquadrando-se no género da ficção-científica. A estética que a série apresenta recebe influência da animação tradicional japonesa, mas também do êxito de bilheteira que foi *Star Wars* (1977) e ainda da célebre série televisiva *Star Trek* (1966-1969) adaptada para cinema, a partir de 1979.

“It is the 31st century, Ulysses killed the giant Cyclops, when he rescued [...] his son Telemachus, but the ancient gods of Olympus are angry and threaten a terrible revenge”³. A história baseia-se, de forma muito *sui generis*, na *Odisseia*, nas aventuras de Ulisses⁴ ao voltar de Tróia. Nos vários enredos incluem-se ainda histórias que se assemelham às narrativas mitológicas de Perseu⁵, de Sísifo⁶, de Orfeu⁷ e de personagens

¹ Para uma perspectiva histórico-crítica e mitológico-crítica da série, vide CASTELLO, M. G. e SCILLABRA, C. (2015), “Theoi Becoming Kami: Classical mythology in the anime world”, CARLÀ, F., e BERTI I. (eds.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, Bloomsbury, London, 2015, pp. 177–196.

² Nas produtoras incluem-se: a Diffusion Information Communication, a TMS Entertainment, a CLT, a FR3, e a RTL-TVi.

³ Parte do monólogo que inicia cada um dos episódios de *Ulysses 31*.

⁴ Com voz de Matt Birman ou Masane Tsukayama, conforme dobragem inglesa ou japonesa.

⁵ Vide, em especial, APOLLOD., *Biblioth.*, 2.36-42; HYG., *Poet. astr.*, 2.13; HES., *Theog.*, 274 sq.; HES., *Sc.*, 216 sq.; PIND., *Pyth.*, 10.30 sq, 12.8 sq.; PAUS., 2.21, 5-6; OV., *Met.*, 4.769 sq.; NONNUS, *Dion.*, 24.270 sq.

⁶ Vide *Od.*, 11.13 e 893; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.9.

⁷ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.2; HYG., *Poet. astr.*, 2.6 sq.; NONNUS, *Dion.*, 19, 100; OV., *Met.*, 10.23; PAUS., 9.30, 4-6; STAT., *Theb.*, 5.344; VERG., *G.*, 4.456 sq.

como as *Moirai*¹. Esta adaptação é muito peculiar, dado que vai buscar ideias à *Odisseia*, mas, ao transformá-las iconograficamente, deixa-as, à primeira vista, irreconhecíveis. A audiência apenas sabe que estas influências do mundo clássico existem, pois os nomes das personagens, símbolos esporádicos e algumas das narrativas, como as acima evidenciadas, mantêm-se.

O conflito da narrativa surge quando Telémaco (Adrian Knight/Yû Mizushima), retratado como uma criança, é raptado por um ciclope – personagem que parece querer aludir a Polifemo, devido ao seu antagonismo perante a figura de Odisseu. O ciclope é derrotado pelo herói. Odisseu consegue assim resgatar o seu filho, mas por desobedecer à vontade dos deuses, e em especial à de Posídon, tal como acontece nos Poemas Homéricos, estes punem-no, levando-o a ter de ultrapassar uma série de desafios².

Muitos dos episódios incorporam na iconografia dos antagonistas o símbolo do tridente, de que são exemplos os veículos, as armas ou os adereços que utilizam. Talvez este recurso pretenda relembrar a oposição que o deus dos mares demonstra perante Ulisses, depois de este ferir um dos filhos de Posídon, o ciclope Polifemo³. A personagem “Zeus” é iconograficamente sincretizada com atributos de Posídon (vide ilustração 47).



Ilustração 47 - Representações de Zeus em *Uchuu Densetsu Ulysses 31* (1981-1982). Na imagem à esquerda, a figura não usa qualquer coroa. Nas imagens à direita, Zeus usa uma coroa que incorpora o símbolo do tridente, que apesar de ser atribuído a Posídon, é aqui colocado na coroa de Zeus. Isto comprova a tal ambiguidade de “Zeus”, que se confunde com outros deuses, e parece representar apenas o mal, ou o antagonismo a Ulisses, elemento narrativo presente em todos os episódios.

O grupo de aventureiros espaciais fica preso no Olimpo. No contexto da série, o Olimpo é uma dimensão a que se consegue aceder através de um buraco negro, e na qual os deuses exercem o seu poder e conseguem aprisionar o herói titular.

¹ Vide *Il.*, 19.108 sq., 20.127 sq., 24.209, 24.525; *Od.*, 7.193 sq.; HES., *Sc.*, 237 sq.; PL., *Resp.*, 617c; OV., *Met.*, 15.807 sq.; AR., *Ran.*, 449 sq.; STAT., *Theb.*, 8.21.; *Hymn. Orph.*, 59.

² Aqui a referência parece ser claramente aos Doze Trabalhos de Héracles. Vide KERÉNYI, K., *Op. Cit.*, 1959, p. 144. Vide ainda <http://www.perseus.tufts.edu/Herakles/labors.html> [retirado a 03-04-2018].

³ Cf. *Od.*, 1.68 e segs, 9.110 sq., 9.187-542. Vide também APOLLOD., *Biblioth.*, 7.3-9; HYG., *Fab.*, 125; OV., *Met.*, 14.160 sq.

Concomitantemente, o objectivo primário de Ulisses passa a ser o de atingir o reino de Hades. Só aí, poderá o herói levantar a desgraça em que os deuses colocaram a sua tripulação, voltando de seguida ao seu lar, o Planeta Terra (que substitui a Ítaca mitológica), e aos braços de Penélope.

Zeus (Vlasta Vrana) e os restantes deuses são maioritariamente hostis para com o protagonista e os seus companheiros. O panteão grego é, na maioria destas histórias episódicas, o propiciador do conflito, apesar de a maioria dos deuses não ser imgeticamente representada. Com toda a peculiaridade que *Ulisses 31* traz, permanece a questão: como é retratado Zeus?

O deus-rei é tratado de forma ambígua, como já evidenciámos. Inicialmente ouve-se uma voz sonante que lhe pertence. O que não é, contudo, perfeitamente definido, visto que esta voz é por vezes descrita como “a voz dos deuses”. Outro elemento representativo é um rosto gigante que surge, primeiramente, à frente de Shirka¹ (Kelly Ricard, a nave espacial que fala e guia os heróis). Ao longo da série, vão aparecendo mais imagens imóveis que revelam Zeus (ver ilustração 47 e 48). Estes planos não se movem, são uma simples imagem estática, como se fossem a aparição de uma estátua. O deus que é retratado assemelha-se, mais uma vez, a um homem envelhecido. Zeus usa, invariavelmente, uma coroa na sua cabeça.

Alguns dos episódios merecem destaque. O capítulo nove, intitulado “Cronus, Father of Time”², tem o seu início com um ataque de naves-tridente, um dos muitos exemplos iconográficos que apontam o dedo a elementos associados a Posídon (comparar ilustração 11 e 48). Odisseu e a sua tripulação são salvos por Crono, denominado o deus do tempo. Esta personagem é uma mistura de Jano, a divindade romana que se associa à transição e aos limites³, e Crono, uma entidade bastante diferente mas que, ao longo da História e sem ser alvo de equívocos filológicos, também foi associada ao tempo⁴. O Crono da série, tal como *Janus Bifrons*, tem duas faces. Em *Ulysses 31*, uma delas é jovem e a outra é envelhecida (vide ilustração 48); e, tal como o Crono mitológico, guarda rancor

¹ O nome da nave é uma menção óbvia, devido à proximidade fonética que tem com a feiticeira Circe. A referência parece ser uma forma de homenagear a relação íntima que Ulisses estabelece com Circe, enquanto esteve, durante um ano, na ilha da feiticeira, cf. *Od.*, 10.475-541. Sobre a história mitológica original vide *Od.*, 10.135-156; APOLLOD., *Biblioth.*, 7.14-19; HYG., *Fab.*, 125; OV., *Met.*, 14.248 sq.

² Episódio intitulado “Chronus, the Father of Time” disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DIBwGP5iyg&index=9&list=PLuQaEvK_6PXNY49hNNM04Pn8M5eqbc2nG [retirado a 28-03-2018].

³ Vide, AUGUST., *De civ. D.*, 7.3 e 7.9. SERV., 1.449.

⁴ Com efeito, esta divindade não é, necessariamente, o Crono titã, pai de Zeus.

aos deuses do Olimpo¹, permanecendo sempre no seu próprio planeta e não podendo de lá sair. Estes traços aproximam-se mais do Saturno romano, mas à divindade latina não é feita qualquer menção.



Ilustração 48 – Acima: representações de Zeus em *Uchuu Densetsu Ulysses 31* (1981-1982), com destaque para a águia que se evidencia na coroa do deus-rei. O próprio contorno dos cabelos de Zeus relembra as asas deste animal (comparar ilustração 12). Abaixo: representações de Jano. À esquerda: moeda de bronze que retrata Jano, reproduzida em nome de Sexto Pompeio Magno, c. 45-44 a.C.; Ao centro: cabeça de *Janus Bifrons*, Museu do Vaticano, Roma; À direita: plano de Crono, personagem da série *Uchuu Densetsu Ulysses 31* (1981-1982).

O episódio 24, chamado “Strange Meeting” conta uma história enredada. Nela, os heróis envolvem-se numa viagem no tempo e conhecem os seus antepassados mitológicos. Estes são uma outra versão de si mesmos, que pertence ao mundo da Grécia Antiga. Telémaco, e em seguida Odisseu, ao chegarem ao passado, deparam com a narrativa dos cantos finais da *Odisseia*, respeitantes ao regresso de Ulisses a Ítaca, e ao subsequente massacre dos pretendentes de Penélope. No momento narrativamente equidistante, em que o herói, disfarçado de viajante, consegue dobrar o arco, descobrimos que quem o faz não é o Odisseu original, mas sim o Ulisses do futuro. O herói da Antiguidade não o consegue fazer, pois encontra-se incapacitado. Os argumentistas de *Ulisses 31* decidem incorporar, no final do episódio, um expediente narrativo. O protagonista da série fornece

¹ Vide AESCH., *PV*, 907 sq., *Eum.*, 640 sq; *Il.*, 8.479 sq.; HES., *Theog.*, 617 sq.; PL., *Resp.*, 377e.

um final “teatral”, desempenhando o papel de *deus ex machina*¹, e resolvendo todos os problemas do enredo, *i.e.*, o conflito entre Ulisses e os pretendentes.

O interesse do episódio encontra-se no vislumbre sobre como seria um *anime*, ao estilo japonês, passado no período clássico. Também relevante é a supremacia das personagens modernas sobre as antigas. Os argumentistas e restantes criadores parecem dizer que, sem a intervenção do Ulisses futuro, o rei de Ítaca nunca voltaria a sentar-se no trono. Os escritores representam o “verdadeiro” herói clássico, como incapacitado, o que também revela bastante sobre qual a personagem que escolheram como “herói”. Aqui, de novo, uma personagem mitológica é secundarizada. Tudo isto se desenvolve adoptando o Ulisses titular uma atitude estoica, calma, e, no final, aparentando ser divino. A vontade de tornar predominante o presente e futuro, em detrimento do passado, é evidente, apesar do disfarce que a tonalidade temática oferece.



Ilustração 49 - *Uchuu Denzetsu Ulysses 31* (1981-1982), episódio 24, intitulado, “Strange Meeting. Primeira imagem: o encontro entre os dois Telémacos. Segunda e terceira imagen: Ulisses moderno e Ulisses antigo, respectivamente (neste último, consegue-se observar parte da sua incapacitação). Quarta imagem, Ulisses (futuro) flutua como um *deus ex machina*. Os “pretendentes” chegam mesmo a exclaimar: “No, no! he must be a god... [e depois de Ulisses destruir uma das setas, a si direccionadas, com um *laser*] ...He is a god! He’s a god, kneel before him”.

Ulisses consegue ser bem-sucedido em todos os seus objectivos. A própria música inicial diz: “Ulysses, Ulysses, no one else can do the things you do”. A mesma ideia de supremacia sublime continua no capítulo final². O 26.º episódio demonstra que os deuses podem ser apaziguados. A última prova que o Panteão impõe a Odisseu não é fisicamente desafiante. Trata-se de um teste ao seu juízo e moralidade.

Ao visitar o reino de Hades, o protagonista é defrontado com um dilema: salvar-se a si próprio ou salvar os seus companheiros. Ulisses não vacila. Mantém-se firme e vocífera que nunca trairá os seus amigos para ganhos pessoais. Ao ouvirem estas palavras,

¹ Vide CHONDROS, T., MILIDONIS, K., VITZILAIOS, G., et VAITSIS, J., «“Deus-Ex-Machina” reconstruction in the Athens theater of Dionysus», *Mechanism and Machine Theory*, Universidade de Patras, 2013, 67/172-191.

² Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=0qo6LC4Y22o&list=PLuQaEvK_6PXNY49hNNM04Pn8M5eqbc2nG&index=26 [retirado a 02-04-2018].

os deuses compadecem-se e cumprem a promessa feita por Zeus. Os heróis e a tripulação de Shirka voltam à Terra em segurança. E Ulisses pode voltar a reunir-se com Penélope.

Sobre a série, Andreas Goltz afirma que: “um dos principais problemas para todas as adaptações é a dificuldade em tornar o mundo da mitologia clássica acessível, sem o distorcer no processo de translação intercultural”¹. A distorção a que o autor se refere fala sobre o modo como os criadores da série pensam a Antiguidade. Este período é narrativamente rico, as suas histórias podem perfeitamente servir de base a toda uma série televisiva como *Ulysses 31*. Mas a influência termina aí. O conhecimento superficial é manobrado sem existir qualquer preocupação adicional com as fontes. O que sobressai, de forma clara, é a supremacia do homem futuro sobre o homem passado. Isto retira o valor histórico das fontes clássicas, e parece querer afirmar que a modernidade, e o futuro, são mais importantes do que o que veio antes.

A forma como os deuses são representados é prova disso. Os criadores da série nem sequer se incomodam muito em retratá-los como personagens perfeitamente delineadas. As entidades divinas são somente um espectro de luz, uma imagem, ou uma voz. Eles estão presentes e têm relevância, mas apenas de forma superficial. O Panteão Grego acaba por ser, mais do que tudo, menosprezado. Apesar de Zeus ser realçado, os deuses perdem quase totalmente a sua importância iconográfica. O panteão funciona apenas como um engenho narrativo. Para uma série animada dos anos 80, estas impressões podem parecer demasiado drásticas. Contudo, estas são as impressões, mesmo que ao nível subconsciente, com que espectador fica. Seja como for, não podemos olvidar o facto de uma série como esta ter a potencialidade de criar interesse pela Antiguidade. Este gosto pode ser demonstrado por um apreciador da série que não conheça o mundo clássico, mas também, por um público culturalmente diferente, como é o Japão.

1.5.6 Percy Jackson (2010/2013): Zeus e a perda da importância dos deuses (continuação)

Nas adaptações fílmicas dos livros de fantasia, incluídos no “género” *young-adult*², de Rick Riordan, a mitologia recebe um tratamento equivalente. A premissa da saga literária é a de que os deuses gregos existem nos dias de hoje. Os seres divinos vestem-se

¹ Cf. GOLTZ, A., “Odyssee Rezeption im Film: Moralische Normen und Konflikte”, LUTHER, A., *Epos und Adaption – Odyssee Rezeptionen*, Verlag Antike, Frankfurt, 2005, pp. 109–124.

² Sobre este termo vide CART, Michael, “From Insider to Outsider: The Evolution of Young Adult Literature”, *Voices from the Middle*, 2001, 9 (2) / 95-97. Vide também LAMB, Nancy, *The Writer's Guide to Crafting Stories for Children*, Writer's Digest Books, Cincinnati, 2001, p. 24.

e comportam-se como nós. O próprio Olimpo tem uma localização mais “contemporânea”, tendo entrada a partir do Empire State Building. Os dois primeiros livros foram adaptados para cinema nos filmes *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (2010) e *Percy Jackson: Sea of Monsters* (2013).

O autor e os argumentistas criaram mundos que usam elementos conhecidos da mitologia clássica e reformularam-nos. O resultado é uma mistura de elementos mitológico-clássicos, com invenções narrativas referentes ao mundo contemporâneo, criando-se assim, uma neomitologia¹. Não se pretende seguir directamente as histórias originais, apenas absorvê-las e reinterpretá-las. As fontes da Antiguidade servem como ponto de partida.

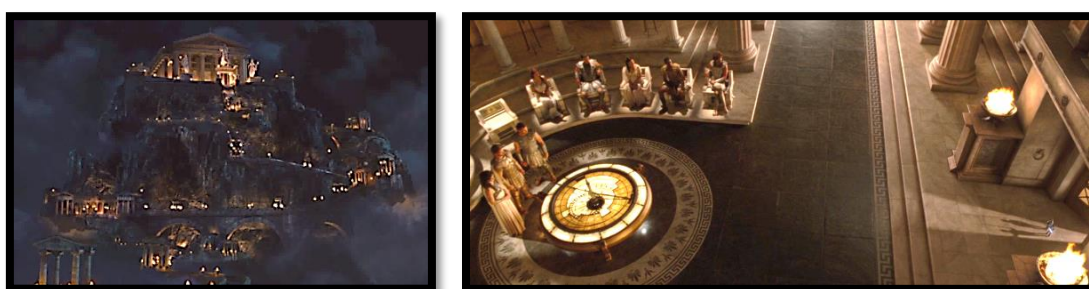


Ilustração 3 - O Olimpo em *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (2010). À esquerda: a montanha do Olimpo. À direita: o concílio dos Deuses, na entrada da porta, podem observar-se os protagonistas, minúsculos, a entrarem nos salões celestiais.

Os livros são, muitas vezes, tomados como cópias baratas da saga criada por J.K. Rowling. Muitos classicistas podem olhar para a escolha criativa de Riordan como uma forma fácil de contar histórias, pois, apesar de o autor colocar uma envoltura que parece diferente, ele está apenas a narrar os mesmos contos mitológicos que o mundo grego nos providenciou. Riordan usa a mitologia clássica, narrativamente, como princípio, meio e fim. Não existe uma preocupação excessiva com o significado das fontes clássicas porque, se aceitarmos que este é apenas um subgénero literário que serve para entreter jovens, não tem de haver.

As duas longas-metragens referidas não foram, crítica ou comercialmente, bem-sucedidas. O filme de 2010 foi realizado por Chris Columbus² e escrito por Craig Titley. O segundo filme foi realizado por Thor Freudenthal e escrito por Marc Guggenheim. Os conhecimentos destes cineastas, em relação à mitologia, apesar de

¹ Vide LINDNER, M., “Mythology for the Young at Heart”, POMEROY, A.J. *Op. Cit.*, 2017, p. 530-531: “Tudo isto é fantasia neo-mitológica, oferecendo uma história alternativa invés de uma desconstrução do mito”.

² O mesmo realizador de *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001) e de *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002), o que torna inevitável a comparação entre ambas as sagas.

extensos, não são muito profundos. Com efeito, a opção é claramente pela imposição de ideias simples, no lugar da substância que os mitos originais incorporam. Estes criadores também não demonstram qualquer problema em misturar referências, nomeadamente, entre o património bíblico e a mitologia greco-romana. Pensamos, apesar de todas estas advertências, que é relevante perceber qual o papel dos deuses gregos nestas histórias fílmicas¹, não só pela simples presença do panteão, mas também de modo a perceber a forma como eles são tratados aos olhos de um contemporâneo.

Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief (2010) segue, em traços gerais, o mito de Perseu. Na narrativa do filme existe uma κατάβασις, uma descida ao submundo e a decapitação de Medusa². Apesar de também se inserir um encontro com a Hidra de Lerna, um tema hercúleo³. Estas duas últimas sequências desenvolvem-se de forma muito similar a *Clash of the Titans* (1982 e 2010).

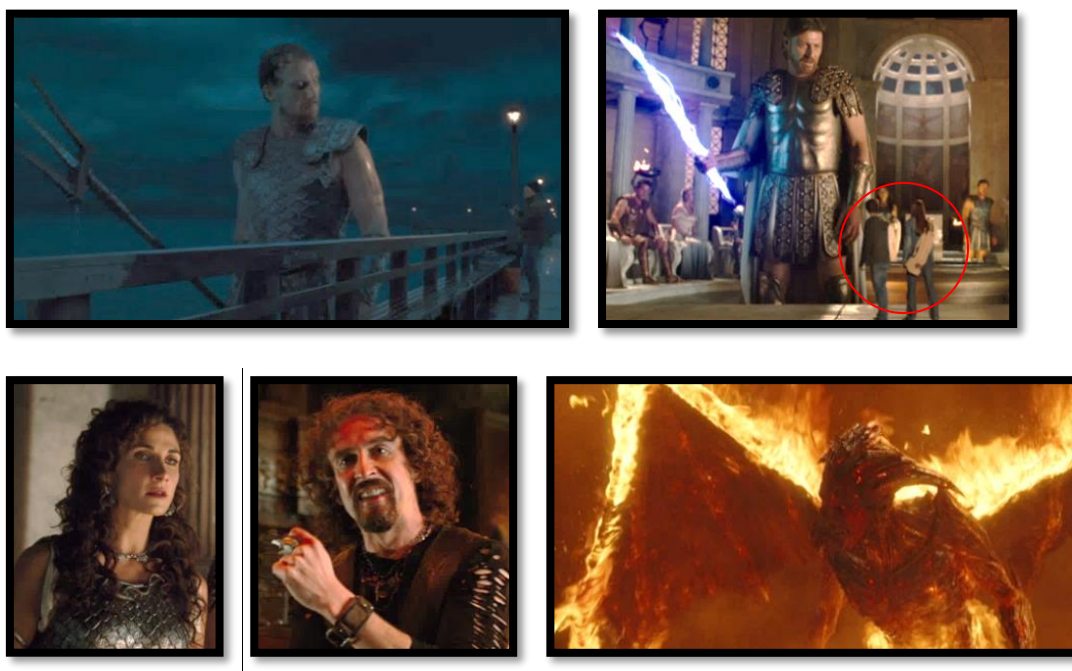


Ilustração 51 - Os Deuses do Olimpo em *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (2010). Em cima, à esquerda, Posídon segura o tridente enquanto olha de soslaio para um mortal. À direita, Zeus recupera o trovão, à sua frente, destacados, estão Percy Jackson e Annabeth (Alexandra Daddario), demonstrando a diferença de estaturas entre mortais e deuses (o antropomorfismo giganteu que mencionámos). Em baixo, à esquerda, Atena (Melina Kanakaredes, atriz de ascendência grega). Ao meio, Hades, na sua forma humana. À direita, Hades na sua forma “real”.

The Lightning Thief conta a história de um jovem que descobre ser descendente de um deus grego, o que em si mesmo já é um tema mitológico antigo. Percy (Logan

¹ É necessário realçar que, apesar do breve comentário sobre a obra literária de Riordan, esta análise focar-se-á apenas nos filmes indicados e não na saga literária, pois, apesar de semelhantes, texto e filmes são muito diferentes.

² Vide APOLLON., *Biblioth.*, 2.36-42; HYG., *Poet. astr.*, 2.13; HES., *Theog.*, 274 sq., *Sc.*, 216 sq.; PIND., *Pyth.*, 10.30 sq., 12.8 sq.

³ Pertencente a um dos Doze Trabalhos de Hércules.

Lerman) parte numa aventura na qual tem de resolver uma disputa acesa entre estas divindades. O filme começa com um encontro entre dois deuses supremos: Zeus e Posídon. Em *Lightning Thief* Hades (Steve Coogan), Zeus (Sean Bean) e Posídon (Kevin McKidd) têm uma força equiparável e muito superior a qualquer outra divindade. A relevância desta “tríade” olímpica é uma ideia que suporta o facto de Percy Jackson, o protagonista, ser filho, precisamente, do deus dos oceanos. Hades tem traços mais cómicos, tal como o *casting* de Steve Coogan evidencia. O conflito da narrativa está na possibilidade da guerra que estes deuses podem despoletar entre si.

O título do filme remete, desde logo, para dois elementos essenciais: o protagonismo oferecido a Percy Jackson e o mistério sobre quem é o ladrão da poderosa arma de Zeus. Os cinco livros de Riordan, e os dois filmes da Fox, tratam as aventuras de jovens semideuses que não conhecem e, na sua maioria, não tiveram contacto, com os seus progenitores imortais. O panteão grego, no cinema, é pouco retratado, apesar do que a premissa sugere. Os jovens protagonistas sobrepõem-se aos seus pais ou mães divinos, partilhando, em larga medida, os “poderes”, *i.e.*, as associações clássico-mitológicas dos deuses gregos.

Nos filmes, Zeus é representado sem os muitos atributos especiais a si comumente associados (vide ilustração 51). Apenas pelos nomes, e pouco mais, sabemos quem os deuses são. O guarda-roupa dos imortais divide-se em dois. As entidades femininas usam um χιτών, uma túnica¹; as masculinas vestem uma armadura militar. Os deuses são gigantes (vide ilustração 51).

Apesar da inclusão do Empire State Building, os deuses não moram no célebre edifício nova-iorquino. Os criadores do filme sentiram que era necessário incluir as suas moradias tradicionais do Olimpo. O arranha-céus funciona apenas como portal para esta outra dimensão.

Os argumentistas também tomaram uma opção narrativa expectável em relação à personagem de Zeus. O Crónida, apesar de ter razões suficientes para dar início à guerra, decide manter a paz. O Zeus que preferem apresentar é o deus justo e não o deus implacável, visto que este filme recebe uma avaliação de PG-13² e não de R³ (estes

¹ Sobre o χιτών, vide ELDERKIN, Kate, “Buttons and their Use in Greek Garments”, *The American Journal of Archaeology*, 2 (3) / 333-345.

² S. “Parents Are Strongly Cautioned to Give Special Guidance for Attendance of Children Under 13 – Some Material May Be Inappropriate for Young Children”.

³ S. “Restricted – under 17 requires accompanying parent or adult guardian”.

sistemas de avaliação são estritamente norte-americanos, apesar de influenciarem outros sistemas mundiais), de modo a poderem alcançar uma audiência mais alargada¹.

Sea of Thieves (2013) miscigena ainda mais as narrativas mitológicas, ao incorporar elementos da *Odisseia*, da Busca pelo Velo de Ouro, do mito de Perseu, dos Doze Trabalho de Héracles, e da Titanomaquia. Também existem aqui outras entidades divinas que não marcam presença no primeiro filme: Dioniso (Stanley Tucci), também denominado por Mr. D; e Hermes (Nathan Fillion). Ao nível de contexto de produção fílmica, este “*blockbuster*” parece ter sido o cumprimento de um contrato, visto que nem o seu antecessor, nem ele mesmo, foram êxitos de bilheteira. O argumento do filme foi muito pouco trabalhado, a comédia é pouco subtil, e os efeitos especiais já se encontram datados.



Ilustração 52 – Hermes e Dioniso em *Percy Jackson: Sea of Monsters* (2013). Primeiras duas imagens, Hermes (Nathan Fillion) segura o caduceu. Neste filme, Hermes é o gerente de uma empresa de transportes. Última imagem, Dioniso (Stanley Tucci) representado como bêbado intratável. Esta história,

contudo, acrescenta uma pequena piada, pois Dioniso cumpre um castigo de Zeus: todo o vinho que tenta ingerir, transformar-se-á em água, possivelmente, uma paródia invertida das bodas de Caná (*Jo* 2,1-11).

Concluindo e sumarizando, na realidade alternativa de *Percy Jackson*, os deuses continuam vivos e activos. O que parece ser uma contradição, visto que os humanos apenas esporadicamente têm conhecimento desta influência. O segundo filme, em especial, tem um enorme *plot hole*², pois se a segurança mundial é ameaçada, por que razão não intervêm os deuses? A resposta possível encontra-se (para além dos problemas de produção referidos) na incapacidade de oferecer relevância ao panteão grego. Para este estudo, é isto o que mais se demarca: até num filme que se baseia directamente na mitologia e em que os deuses têm uma importância aparentemente essencial, nenhum dos imortais aparece em cena durante mais de alguns segundos. Mesmo numa readaptação directa e repleta de referências mitológicas, Zeus, e os restantes deuses, perdem a sua relevância.

¹ Visto que a faixa etária que mais vezes vai ao cinema encontra-se entre os 15 e 24 anos de idade. Vide, por exemplo a estatística referente a filmes britânicos em 2014, disponível em <https://www.statista.com/statistics/296240/age-and-gender-of-the-cinema-audience-uk/> [retirado a 09-04-2018].

² S. Uma inconsistência na narrativa ou no desenvolvimento de uma personagem presentes em obras literárias, fílmicas ou televisivas.

Quem ler estas palavras, pode pensar que estamos a levar demasiado a sério filmes que são, por definição, para entreter jovens adultos. Timothy Morris, no entanto, afirma algo que não se deve esquecer: “para crianças” não é o mesmo que “infantil”¹.

1.5.7 *God of War III* (2010): Zeus e a luta cosmogónica

“Armed with his deadly double-chained blades, Kratos must take on Greek mythology's darkest creatures to destroy Olympus and the mighty Zeus himself.”². *God of War III* é o terceiro jogo electrónico, da trilogia principal, que o Santa Monica Studio criou para a Sony em 2010. O jogo é também a conclusão da série interactiva dedicada à mitologia grega. O realizador desta obra, em específico, foi Stig Asmussen, e a escritora foi Marianne Krawczyk.

A personagem que seguimos e somos enquanto jogadores é Kratos³ (Terrence 'T.C.' Carson), um guerreiro espartano que foi levado a assassinar, sem o saber, a sua esposa e filha devido a uma ordem de Ares⁴ (Steve Blum), o deus grego da guerra⁵. O primeiro jogo, *God of War* (2005), apresenta o conflito entre Kratos e Ares⁶. A entrada seguinte, *God of War II* (2007), continua a história de como o protagonista se quer vingar de todo o Panteão. Para tal, Kratos tem de reerguer os Titãs. O terceiro jogo tem o seu início *in medias res*, no momento em que os Titãs trepam a montanha do Olimpo e os *Neoi* os tentam repelir.

Porquê incluir, neste estudo, que se dedica à análise dos Deuses Gregos no Cinema, um videojogo? A justificação simples encontra-se na variedade de exemplos que usam uma linguagem cinematográfica. Esta linguagem está presentes em diferentes meios, meios que pretendemos analisar, oferecendo assim um maior espectro de criações artísticas. O mundo dos jogos electrónicos é um destes espaços, pois, apesar de ser maioritariamente uma experiência com a que o utilizador pode interagir, não deixa de

¹ Cf. MORRIS, T., *You're only Young Twice: Children's Literature and Film*, University of Illinois Press, Urbana, 2000, pp. 1-14.

² Sinopse de *God of War III* (2010) presente na contracapa do jogo.

³ Optámos por manter a forma original “Kratos” por esta não ser uma personagem antiga, mas propositadamente criada para o jogo.

⁴ Similarmente ao que acontece entre Héracles e Hera, vide capítulo referente a “Hera” no cinema, e parágrafos seguintes deste subcapítulo.

⁵ Vide capítulo referente ao deus.

⁶ Neste conflito surge a primeira reminiscência e associação de Kratos com Héracles. O anti-herói do jogo, tal como o herói da mitologia grega, luta contra Ares, tem de cumprir uma série de deveres ordenados pelos deuses durante dez anos (o último dos quais é matar Ares) e é protegido por Atena; vide HES., [Sc.], 443-456; DIOD. SIC., 4.9.6-7.

incluir cenas fílmicas, conhecidas como *cut scenes*¹. A saga *God of War* acrescenta a este estudo uma história, personagens e representações que, sendo neomitologias, *i.e.*, continuações modernas dos mitos clássicos, merecem ser analisadas.

A história que estes criadores desenharam passa-se na Antiguidade, mais especificamente, em contextos históricos e mitológicos reconhecíveis. Deste modo, podemos, por exemplo, observar uma das Sete maravilhas do mundo antigo, o Colosso de Rodes, a ganhar vida². Inúmeras referências clássicas, em especial à mitologia, são reformuladas, recebendo um novo aspecto e contexto narrativo, mas mantendo a sua essência original. Apesar desta reestruturação, as diferentes personagens, cenários e mesmo enredos são, na sua integridade, reconhecíveis e fidedignos.



Ilustração 53 – Subida ao Olimpo. À esquerda: Gaia, em destaque, escala a montanha do Olimpo, atrás de si seguem os restantes titãs. À direita: a perspectiva da ave que, com um destino pouco feliz, apresenta a montanha olímpica.

No que se refere ao arco diegético da personagem “Zeus”, iremos analisar em específico *God of War III*, pois é neste jogo que se encontra o culminar do que podemos chamar uma “Titanomaquia invertida”³. Nesta, o objectivo não é o de trazer ordem, mas

¹ Uma sequência cinematográfica que se inclui num videojogo. Não se trata de uma sequência interactiva, pelo que interrompe o acto de jogar. O que uma *cut scene* providencia é a continuação da história narrativa. Este conjunto de cenas pode ser usado para apresentar um diálogo, para definir um ambiente, recompensar o jogador, introduzir novas opções de jogabilidade, mostrar os efeitos das acções de um utilizador, criar ligações emocionais, aumentar o ritmo ou prever eventos futuros. Vide HANCOCK, Hugh, “Better Game Design Through Cutscenes”, *Gamasutra – The Art & Business of Making Games*, Abril de 2002, disponível em https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php [retirado a 04-04-2018]. Vide também AARON, Marcus (ed.), *Design, User Experience, and Usability*, Springer, Berkeley, 2014, p. 662.

² Em *God of War II* (2007), o gigante funciona como um dos primeiros níveis. O Colosso de Rodes era uma representação estatutária de Hélios, erigida na cidade de Rodes, por volta de 280 a.C. Sobre a estátua, vide HIGGINS, Reynold, “The Colossus of Rhodes”, CLAYTON, P.A., et PRICE, M.J. (eds.), *The Seven Wonders of the Ancient World*, Routledge, London e New York, 1988, p. 130. Vide também PLIN., *HN*, 34.18; e FERREIRA, Luísa de Nazaré “O Colosso de Rodes e a sua recepção na cultura ocidental” in FERREIRA, José Ribeiro et FERREIRA, Luísa (eds.), *As Sete Maravilhas do Mundo Antigo*, edições 70, Coimbra, 2009, pp. 93-107.

³ Uma linha narrativa que se coaduna com uma ideia sugestiva presente nos Poemas Homéricos, segundo a qual os outros olímpicos conspiraram contra o deus supremo, querendo acorrentá-lo, Vide *Il.*, 1.399 sq.; TZETZ, *Schol. Lyc.* 34, nomeia, entre os conspiradores, alguns dos deuses mais chegados a Zeus, como Posídon, Hera e Atena. Deste modo, a narrativa de *God of War III*, numa perspectiva de fidelidade à mitologia clássica, não é inusitada.

sim destruição, de impor um regresso ao caos. Kratos é o filho que Zeus sempre receou. É o anti-herói que vai conseguir destronar o Crónida.

A primeira *cutscene* que analisaremos é exemplificativa deste ensejo. Aqui segue-se, à semelhança do que observámos em *Clash of the Titans* (1982), uma ave que voa em direcção ao cume do Olimpo. A ave não se metamorfoseia, de forma visualmente apelativa, em nenhum deus. O pássaro de *God of War III* é muito menos gracioso e é, neste caso, esmagado por um pedregulho¹. O tom fica, logo à partida, estabelecido.



Ilustração 54 - Os Deuses Olímpicos olham para os titãs em *God of War III* (2010). Plano e contra plano de cinco dos deuses gregos. (Imagem à esquerda) Hécato em destaque; também visíveis estão Zeus, com as mãos na cintura; Hermes, cujo cabelo brilha; e Posídon no canto inferior direito da imagem. (À direita) vemos Posídon em destaque. Desta perspectiva, também conseguimos vislumbrar Hades.

Ao mesmo tempo que se visiona isto, Zeus (Corey Burton) declama o prólogo, no qual o deus-rei conta, em traços gerais, a narrativa da Titanomaquia. O Crónida relata o modo como os véoi trouxeram segurança e uma autoridade firme ao mundo. O solilóquio termina com as palavras: “Brothers, put aside the petty grievances that have splintered us for so long. We will unite. We will stand together. And I will wipe out this plague! Olympus will prevail”. Neste excerto, faz-se menção às esporádicas desavenças entre os membros do panteão grego. A fala de Zeus denota alguma superioridade e individualidade, ao se exprimir, subitamente, na primeira pessoa do singular. O mais importante, no entanto, não é a sua magnificência, mas antes a vontade de manter o Olimpo, e, consequentemente, o mundo humano, em segurança. A última frase teria o mesmo sentido se passasse a: “A ordem permanecerá”. Neste caso, o episódio, já não tendo que ver com questões de avaliação etária, como acontecia em *Percy Jackson*, relaciona-se antes com a vontade em aludir à função de Zeus na mitologia grega antiga.

A personagem que seguimos por defeito, porém, não é a de Zeus guerreiro com o intuito de trazer a paz. O protagonista é Kratos, o homem que se tornou deus e quer

¹ Cena disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vyMQPcaaSu4> [retirado a 04-04-2018].

destruir tudo e todos. O herói grego a quem Kratos mais se associa é Héracles, não só por se ter tornado deus, mas também por ter matado os seus filhos (e no jogo, tal como no mito de Héracles, a sua mulher), num ataque de raiva incutido por Zeus (e não Hera)¹. Como deus da guerra², Kratos tem o objectivo único de destruir o Olimpo, sem se importar com as consequências disso.



Ilustração 55 - Crono em *God of War III* (2010). À esquerda, Kratos agarra-se à ponta da unha de Crono. À direita, Crono segura Kratos na sua mão. O protagonista é o pequeno ponto amarelo.

O segundo conjunto de cenas a que daremos atenção envolve um dos titãs mais poderosos: Crono. A investida contra o Olimpo previamente mencionada fracassa e a titânide Gaia é morta. Esta é a razão evocada para Crono e Kratos se defrontarem. Nesta narrativa, o titã culpa Kratos pelo seu aprisionamento no Tártaro. A sequência escolhida merece destaque por dois motivos essenciais.

O primeiro relaciona-se com a forma como os criadores optaram por representar Crono³. Em nenhum outro meio artístico existe um Crono com as dimensões que aqui se compuseram. A sua estatura é tal que Kratos é uma simples “pulga”, menor do que as fissuras nos dedos do titã. Esta personagem é um autêntico arranha-céus móvel. Nas suas costas, consegue carregar um labirinto criado, nesta história, por Dédalo⁴, para manter Pandora⁵, aprisionada, personagem que Kratos pretende salvar. No mito original, o herói

¹ Sobre este ataque vide APOLLOD., 2.4.12; EUR., *Heracl.*, 967 sq.; MOSCH., *Ep. Bion.*, 4.13 sq.; DIOD. SIC., 4.11.1 sq; HYG., *Fab.*, 32

² Em *God of War* (2005), o “espartano” consegue matar, Ares, o deus da guerra. Contudo não o faz sozinho, é auxiliado por Atena (Carole Ruggier). Cola-se aqui, tal como mencionámos em *Immortals* (2011), a ideia de que deuses podem matar outros deuses. O que, curiosamente, invalida a noção de imortalidade. É desta forma que o mortal se torna deus e é a esta narrativa que o título faz menção. Kratos fica conhecido como Deus da Guerra.

³ Vide, <https://www.youtube.com/watch?v=1N5tD-A2-XI> [retirado a 04-04-2018], sequência fílmica e interactiva, referente a Crono.

⁴ Sobre o labirinto de Dédalo, vide *Il.*, 18.590-593, passo descrito por Alfred Burns como “uma reminiscência da Creta minóica”, cf. BURNS, Alfred, “The Chorus of Ariadne”, *Classical Journal*, 70 (2) / 1-12. Sobre Dédalo e Ícaro (esta última personagem presente em *God of War II*), vide OV., *Met.*, 8.183-235.

⁵ Vide HES., *Theog.*, 560-612, mas principalmente, *Op.*, 60-105.

é Teseu e é o minotauro que se encontra dentro do labirinto¹. O jogo incorpora a ideia de que personagens gigantes podem funcionar como plataformas para o jogador se digladiar². Assim, um dos níveis pode ser Gaia e outro, como acontece nesta situação, pode passar-se em torno de Crono.

O segundo motivo tem que ver com o desenvolvimento narrativo a que os animadores e argumentistas deram vida. Isto é afirmado, pois Kratos é engolido pelo titã, à semelhança do que aconteceu na obra hesiódica, em que Crono engole todos os seus filhos, à excepção de um³. O espectador de *God of War III* pode experienciar, em primeira mão, como são as entranhas do pai de Zeus. Esta é outra das características deste jogo, a presença constante de violência gráfica. Kratos, sem hesitações, esventra o titã de modo a poder escapar com o ὀμφαλός, ou como o jogo lhe chama, “the omphalos stone”, a pedra que Crono engoliu ao invés de Zeus recém-nascido. O balanço alcançado, entre a história criada em *God of War*, e a história hesiódica, é de enorme interesse e relevância.

Zeus é representado, mais uma vez, como idoso, com barbas brancas e um rosto envelhecido (vide ilustração 56). O seu físico, todavia, é similar ao de um jovem. No decorrer da narrativa, Kratos vai derrotando vários dos deuses olímpicos. Cada vez que um deus morre, a Terra é afectada. Quando Posídon morre, por exemplo, os mares sobem ao nível das montanhas mais elevadas. O último nível do jogo é Zeus⁴. Este nível representa a luta cosmogónica, o combate teo-cosmogónico, um embate que coloca na balança a ordem e segurança do mundo contra a destruição total.

Perto do fim da batalha o deus afirma: “Such chaos... I will have much to do after I kill you”. Esta é uma citação em que Zeus, apesar de toda a destruição que Kratos impôs, permanece o símbolo da masculinidade estóica. Os irmãos, a mulher e muitos dos seus filhos foram mortos por Kratos. Mesmo assim, Zeus apenas se preocupa com o trabalho que terá após vencer mais um dos seus inimigos. “I’ll put an end to this chaos”, são as

¹ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.8-11; DIOD. SIC., 4.61.4, 4.77.1 sq.; PLUT., *Vit. Thes.*, 15.1, 17.3, 19.1; PHILOSTR., *Imag.*, 1.16; HYG., *Fab.*, 40-43; OV. *Met.*, 8.130; OV., *Her.*, 10.99 sq.

² Ideia base para um jogo japonês e comercializado em inglês com o título *Shadow of the Colossus* (2005) realizado por Fumito Ueda e escrito por Junichi Hosono, Takashi Izutani e Masashi Kudo.

. Neste jogo, existem colossos, seres gigantes, que funcionam como os diferentes níveis que o utilizador tem de ultrapassar, matando-os. *God of War III*, cinco anos depois, também incorpora esta ideia. A dificuldade em criar estes cenários relaciona-se com as proporções correctas, mas também com o movimento livre que um jogador tem.

³ Cf. HES., *Theog.*, 453 sq. Vide também sequência fílmica de *God of War II* (2007), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9JYodU9pdFk&t=0s&index=1&list=FLJTMbIKcJYviOCCKVAh7bXA> [retirado a 09-04-2018]. Aqui representa-se o episódio hesiódico descrito.

⁴ Vídeo da disputa disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=59ijRpWjAcI> [retirado a 04-04-2018].

palavras que Zeus repete, criticando o mundo desordenado que o descendente que sempre previu¹ despoletou.



Ilustração 56 - Zeus em *God of War* (2010). À direita: Zeus, de braços cruzados, olha para o mundo que governa e afirma as palavras acima referidas. À esquerda: plano médio de Zeus, em que se podem observar os seus

cabelos e barbas brancas, mas também, a forma física de um homem activo.

No fim da história, já nem os titãs estão ao lado do protagonista. Gaia, afinal ainda viva, tenta matar Zeus-pai e Kratos-filho. Os três acabam por morrer. Primeiro, é Gaia e o seu neto, o Crónida, que são mortos em simultâneo. O fim simbólico da ordem civil e da natureza. Só o anti-herói permanece, por enquanto, vivo.

Zeus, todavia, não tem apenas aparência corpórea. Como deus que é, a sua essência é também etérea. Apesar disso, e sendo este um jogo de combate constante, até sobre esta forma, é possível ferir o deus. Este segundo modo de representar uma divindade, também está presente nas figuras de Posídon e de Hera (mas não de Hades). A ideia parece querer dizer que os deuses não se encontram todos na mesma categoria, uns são mais relevantes do que outros. Ao ser um jogo que se foca apenas no combate entre personagens, divindades como Apolo e Deméter, não marcam presença. Hermes, Hefesto e Afrodite, porém, são incluídos nesta narrativa.

O jogo diz que Kratos, para conseguir derrotar Zeus, tem de perder o medo. Não se fala aqui de um temor superficial, mas sim dos demónios interiores que todos os anti-heróis têm. É deste modo que Atena surge nos pensamentos do espartano e lhe diz: “Kratos, fear drove Zeus to kill his father, Cronos. The same fear that brought the great war. A fear that drove Zeus to kill you. His own son. Zeus uses fear to keep you in the dark. Confront your demons and lay them to rest”. Ou seja, só depois de o anti-herói ser capaz de deixar de temer, só depois de se livrar dos seus próprios demónios passados e dar um salto no escuro (assim literalmente representado) é que se pode tornar no detentor do poder de Zeus. Por fim, de modo a matar o seu pai, Kratos precisa de o “esvaziar” de alma através de força bruta. O anti-herói mata Zeus etéreo com simples actos de violência.

¹ Vide mito de Zeus e Métis, HES., *Theog.*, 886-900.

Esta é uma ideia contraditória, mas não nos podemos esquecer que um jogo precisa de acção para poder ser uma plataforma interactiva e não apenas representativa.



Ilustração 57 – Zeus e os seus antagonistas. À esquerda: Kratos e Zeus encontram-se de costas, olhando na direcção de Gaia, que os ameaça. À direita: Zeus na sua forma etérea defronta Kratos.

Num sentido metafórico, a narrativa de *God of War* coloca duas ideias em contraste. A primeira é o medo que se encontra no coração de todos os que procuram a guerra. A segunda é a esperança de que um mundo melhor é possível. Por estas razões, a frase definidora de toda a saga e que sai dos lábios de Pandora é: “Hope is what makes us strong. It is why we are here. It is what we fight with when all else is lost”.

Num patamar mais pragmático, a história determina que Atena faça parte da trama para derrotar o seu pai. A deusa da sabedoria pretendia tomar para si “the greatest power on earth”, o poder que oferece força aos deuses (que poder é esse ao certo, não sabemos). Os planos de Kratos, contudo, não são consentâneos com os de Palas Atena. O anti-herói, aceitando de forma total este título, suicida-se, libertando o dito poder para os céus. Atena resignada, exclama: “That was meant for me! They will not know what to do with it”¹. Com “eles”, os argumentistas fazem menção a outro panteão, de outra cultura². No final de *God of War III*, os deuses gregos deixam de ser quem governa o mundo ocidental.

Se aceitarmos que as Artes são um espelho do nosso presente, a neomitologia criada por estes jogos também diz muito sobre a nossa forma de ser, estar e pensar. Aceitamos facilmente histórias trágicas, de vingança, em que a violência é uma constante. Aceitamos até histórias que protagonizam um anti-herói, cujas acções, têm a consequência de trazer destruição à Humanidade. Se apreciamos estas histórias, como o êxito de *God of War* o comprova, o que diz isso sobre nós mesmos? Será a noção de

¹ Vide <https://www.youtube.com/watch?v=ycEKvFrBb1Q> [retirado a 04-04-2018], para ver o vídeo no qual estas cenas decorrem.

² Referência a *God of War* (2018), cuja narrativa se desloca para a mitologia nórdica.

vingança, uma componente literária tão forte, que sustenta sozinha, uma narrativa inteira? Qual a razão para nos maravilharmos com a nossa própria destruição?

1.6 Representações Cinematográficas: Zeus e Hera

1.6.1 *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover*¹: A vingança da submissa

O segundo filme de Peter Greenaway que analisaremos conta a história de uma mulher que sofre de abusos sexuais e violência doméstica por parte do marido. A esposa encontra refúgio nos braços de um cliente assíduo, no restaurante do consorte. Tal como sucede em *A Zed and Two Noughts*, também este é um filme de *auteur*, ou seja, uma obra com características próprias de uma autoria distintiva da maioria. Mas ao contrário dessa longa-metragem, *CTWL* não alude ao mundo clássico. Nem sequer através de referências indirectas. Zeus, Hera e qualquer deus ou entidade mitológica não são claramente representados. Nem a imagética que se associa ao panteão olímpico se encontra presente. A única forma de perceber uma ligação entre esses elementos é através da análise em relação aos arcos narrativos das personagens centrais. Em sequência disso, no final da análise, perceber-se-á que este filme desvirtua a forma tradicional como Zeus e Hera são retratados na mitologia grega.

Martin Winkler também analisa o filme, apesar de fornecer uma leitura diferente. Para este classicista, a longa-metragem explora o mito de Procne e Filomela, descrito na obra de Ovídio². Trata-se da história mitológica de um marido que trai a mulher, viola a cunhada e acaba por ser castigado por ambas. As duas mulheres matam o filho deste homem e servem a criança ao pai num banquete. Depois de perceber o que tinha acabado de comer, o marido persegue as duas mulheres. Durante a perseguição, os três acabam transformados em pássaros.

M. Winkler tenta comprovar que Greenaway tinha conhecimento e interesse pelas *Metamorfoses*³. De facto, os desenvolvimentos e principais desfechos que vão ocorrendo ao longo da história de *CTWL* coadunam-se com as desse mito. O professor de origem alemã chega mesmo a equiparar as diferentes personagens fílmicas com as da “narrativa original” identificando eventos narrativos do filme com acontecimentos da narrativa

¹ A partir daqui este filme será mencionado, tal como Winkler fez, com a sigla *CTWL*.

² Cf. OV., *Met.*, 6.412-721

³ Para a análise completa que o autor faz, vide WINKLER, *Op. Cit.*, 2001, pp. 231-257.

mitológica. Os seus argumentos são bastante persuasivos. Apesar disso, por vezes, numa obra de arte, existe mais do que uma leitura.

É assim que a nossa sugestão recai sobre duas outras personagens mitológicas. O que se sugere é uma nova forma de olhar para *CTWL*. Será estritamente necessário analisar apenas obras cinematográficas com referências directas e indirectas? O que acontece se olharmos para um filme através de uma “lente predisposta”, com uma ideia em mente? Será isso aceitável?

Como sabemos, a relação entre Zeus e Hera, na mitologia, nem sempre se caracterizava por ser a mais saudável. Na *Ilíada*, por exemplo, momentos depois de descobrir que Atena e Hera o traíram, o grande deus afirma: “[...] debaixo do carro lhes estropiarei seus cavalos velozes e a elas próprias atirarei do carro, estilhaçando-o. Nem volvidos dez mil anos se curarão das feridas que lhes serão infligidas pelo relâmpago”¹. A raiva do Tonitruante demonstra como as suas ordens devem ser cumpridas como lei.

Em *CTWL*, encontramos a personagem de Albert Spica (Michael Gambon), um marido e dono de restaurante – em torno de quem o enredo se desenvolve – que manda como um tirano. Ele sente-se, dentro da sua hierarquia social, superior a todos os outros. Não existe, portanto, nesta sua forma de ver o mundo, necessidade de respeitar seja quem for. Spica não é violento apenas com Georgina. Ele é violento com todas as personagens. Porém, todos lhe obedecem.

Georgina (Helen Mirren), por sua vez, é a esposa de Albert Spica. A sua resposta comportamental à personalidade do marido é uma mistura entre o desprezo e a inactividade. No início do filme, “Georgie”, tal como o marido lhe chama, não reage, aceitando o maltrato de Albert sem qualquer tipo de retaliação. Georgina receia de tal modo a fúria de Mr. Spica, que treme ao som da sua voz.

A certo ponto, Georgina prende a sua atenção no olhar atraente de outro homem. Esse cavalheiro tornar-se-á, lenta e apaixonadamente, no seu amante. A lente com a que se pode observar este filme, tal como mencionámos, pretende sugerir que Albert é “Zeus”, e que Georgina é “Hera”.

Os diferentes espaços do restaurante representam as várias dimensões da mitologia grega: o Hades, o Olimpo, e a Terra. Neste filme, cada cenário faz uso de uma paleta cromática diferente, ou mistura-as todas. As cores têm uma enorme importância no significado temático dos espaços. O preto é usado no parque de estacionamento, em que

¹ Cf. *Il.*, 8.402-405. Sobre este episódio, e a relação de Zeus com Hera e Atena, vide SYNODINOU, Katerina, “The Relation between Zeus and Athena in the Iliad”, *Dodone*, 1986, 15/155-164.

Georgina é violada e a morte está permanentemente presente¹. Na cozinha, o verde é a cor que se destaca, sendo esse o espaço comum a Zeus e todos os seus servos. A sala de refeições, em que se encontram os servos de Albert, bem como muitas outras pessoas que ele desconhece, tem todas as cores previamente mencionadas. O vermelho ou o branco estão presentes na casa de banho (a que se acede através da sala de refeições). Este é o espaço em que Georgina interage com o seu amante.



Ilustração 58 – “O Banquete Olímpico” em *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* (CTWL - 1989). Primeira imagem, Albert Spica, ou “Zeus”, de frente, ao centro; do seu lado esquerdo está Mitchell, ou “Ganimedes”; enquadrada por dois homens, como se estivesse aprisionada, está Georgina, ou “Hera”; mais à esquerda, senta-se Cory, ou “Ares”. Imagem à direita, Albert ao centro de pé, com Georgina a seu lado. Mitchell apoia a cabeça na mão direita. Atrás, com chapéu, encontra-se Cory. Este espaço é a sala de refeições, pelo que podemos observar cores brancas, pretas, vermelhas e verdes (esta última em menor destaque), todas, cores predominantes no filme.

Logo no início do filme, a personagem do marido profere algumas ideias curiosas, ideias que se relacionam com o controlo que ele impõe a todos os que a si se submetem: “I represent quality around here, my name is known for it. I offer quality and protection”. Estas são palavras que, de imediato, o podem ligar a Zeus, nomeadamente, em relação à protecção, à ordem, que o deus-rei fornece². Mas Albert prossegue: “[...] protection against the rash temper of my men, against a sudden arrival of food poisoning”. Nesta circunstância, o dono do restaurante refere-se ao símbolo que se estende a todo o filme: a comida como alegoria central. O modo como Greenaway quis representar, alegoricamente, o sentimento de posse do marido é através de comida e de sexo. A *food poisoning* associa-se à perda desse controlo. A comparação entre ingestão de alimentos e controlo permeia toda a narrativa fílmica.

O domínio através do sexo e a aproximação simbólica que este tem com a alimentação também merecem um comentário da parte de Albert: “I’m an artist, the way I combine my business and my pleasure. [...] the naughty bits and the dirty bits are so close together, that it just goes to show how eating and sex are related”. Esta frase

¹ Algo que afirmamos, pois Albert leva dois camiões cheios de comida para este espaço, contudo, o cozinheiro não aceita a oferta. A carne e peixe lá ficam, a apodrecer, durante todo o enredo.

² Sobre esta ordem social que o Olimpo providencia, já presente nos indo-europeus, vide ELMER, David F., *The Poetics of Consent – Collective Decision Making and the Iliad*, The John Hopkins University Press, Baltimore, 2013, pp. 48-63.

funciona em vários níveis. O protagonista associa comida a sexo e a dinheiro, reforçando os elementos que dão força ao seu poder. Ao mesmo tempo, ele promove uma linguagem que produz a sensação de asco, definindo-se assim o modo como se quis representar a personagem masculina.

Neste contexto narrativo, Georgina, ou “Hera”, é quem demonstra ter vontade de trair Albert, ou “Zeus”, e não o contrário. Mr. Spica é, em *CTWL*, um marido fiel que está sempre na iminência de apanhar Georgina e o seu amante em flagrante¹. A retaliação é temida pelo casal de apaixonados. A certo momento, Spica viola a mulher, o que contrasta com o sexo apaixonado entre Georgina e o seu amante. Um deles é bruto e violento, o outro é calmo e entusiasta. Albert acaba por descobrir a traição. Na mitologia grega, os papéis dos dois deuses invertiam-se. Geralmente era Zeus quem sentia a necessidade de espalhar o seu amor. Hera começava por não ter conhecimento do acto mas, depois de perceber o que tinha ocorrido, castigava severamente as amantes do marido. À semelhança do que acontece no filme, o perpetuador do acto não era abrangido pela fúria da parte traída. Este é um dos desvirtuamentos propositados da tradição mitológica. Mas não é o único.

Em capítulos anteriores, verificámos que Hera é uma deusa de fertilidade. A própria rainha do Olimpo, apesar de não ter uma descendência extensa, é mãe². No filme, todavia, “Georgie doesn’t like babies”. Esta é a afirmação, proferida por Albert, que introduz a segunda alteração premeditada: Georgina, ou “Hera”, é infértil. Algo que a própria esposa diz: “I go to a good gynecologist, who says it’s unlikely I’ll ever have a baby. That the three miscarriages, I’ve had so far, have ruined my insides. Being infertile makes me a safe bet for a good screw”. Spica parece repreender Georgina por esta incontrolável situação, chegando mesmo a troçar dela. Num dos muitos momentos em que a esposa o trai, Albert pensa que ela está simplesmente a demorar-se muito. Em jeito de gozo, ele pergunta: “What are you doing there? Are you having a baby?”. Mal ele sabe que Georgina estava de facto a ter relações sexuais, pelo que a piada atinge os dois lados.

As referências não servem todas para desvirtuar as narrativas mitológicas. Zeus, ou Albert, faz menção a um período anterior, àquele em que conheceu Georgina, ou Hera: “I was a choirboy once. Yes. Women like choirboys. I was almost a choirboy when I met

¹ O que, apesar de não se coadunar com a nossa proposta, pode ser uma reminiscência do triângulo amoroso entre Hefesto, Afrodite e Ares.

² Mãe de Hebe, Ares e Ilitia, cf. HES, *Theog.*, 921; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.4. Mãe de Hefesto, com Zeus, cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 1.19; e sem Zeus, sozinha, HES., *Theog.*, 927. Mãe de Tífon, cf. *Hom. Hymn. Ap.*, 300. Mãe das Graças ou Cárites, cf. COLUTH., 88 e 174.

Georgie. But you spoiled all that didn't you. Georgie was a very good education, she could teach a young man anything. Come on, Georgie, show the boy what you showed me. [Albert tenta despi-la]”. Mais uma vez, podemos colocar a lente que propõe uma leitura mitológica das personagens de Zeus e Hera. Tal como mencionámos no capítulo sobre a relação entre estes dois deuses, Zeus tem uma existência posterior a Hera, pelo que a deusa tem uma origem antecedente. Historiograficamente, ela é mais antiga. Esta ideia espelha-se no monólogo, mesmo que não tenha sido essa a intenção de quem o escreveu.

As entidades que temos vindo a mencionar não são as únicas que podem encaixar numa leitura mitológica. Mitchel (Tim Roth) é outro exemplo. Ele é representado como um jovem ignorante, mas belo, que quer apenas imitar e ser aceite por Albert. Poderá esta personagem ser comparável a Ganimedes? Talvez. Não existe nenhuma relação amorosa entre os dois, mas Mitchel serve Spica, e é de facto muito novo em comparação com qualquer uma das outras personagens. A determinada altura, Georgina chega mesmo a dizer, de forma enfática: “Mitchell can pour your drink”.



Ilustração 59 – Hipóteses representativas de “Zeus”, “Ganimedes”, “Afrodite” e “Ares” em *CTWL* (1989). Primeira imagem: Albert Spica (“Zeus”) fala com Mitchell (“Ganimedes”), estando o plano enquadrado com um copo de vinho (fazendo uma possível referência a Ganimedes como copeiro). Estas duas personagens não têm uma ligação sexual ou amorosa, mas existem pistas subtis, ao longo do filme, desta mesma ideia. No “Banquete Final”, por exemplo, Georgina afirma: “Mitchell can pour your drink”. Segunda imagem: Patricia (“Afrodite”) e Cory (“Ares”) têm uma discussão com Albert sobre uma presumível traição de Georgina, em que Albert não acredita. Spica, irritado, espeta um garfo na face de Pat, afectando a sua beleza. Cory ajuda-a, mas nada faz em relação ao seu chefe.

Cory (Ciarán Hinds) e Patricia (Emer Gillespie) são outras duas figuras cuja presença pode ser associada a entidades divinas. Eles são um casal. Cory é um dos homens a mando de Albert, exibindo uma atitude de homem-forte. Patricia, tal como acontece com a “Afrodite” de *A Zed and Two Noughts*, é uma prostituta. Deste modo, o primeiro, Cory, pelo comportamento enamorado e respeitoso que demonstra pela sua apaixonada, será “Ares”. É interessante o facto de “Pat” receber dinheiro, em troca de relações sexuais, das mãos de um homem feio e manco (Ian Dury; um presumível Hefesto?!).

Estas são apenas sugestões de análise. Muitas outras figuras há que não conseguimos associar de imediato a uma entidade mitológica. O cozinheiro, por exemplo,

que não teme Albert, e controla toda a cozinha; ou o rapaz louro que canta incessantemente (talvez Apolo); qual a analogia possível para estas e outras personagens secundárias? A leitura mitológica é extensível apenas aos protagonistas?

O terceiro acto, a descoberta da traição, contém muita informação relevante. Nesta última parte de *CTWL*, acumulam-se referências que não pertencem à mesma tradição cultural ou mitológica. Quando os amantes saem do restaurante, fugindo do marido tirano, fazem-no nus. A cena seguinte coloca-os numa livraria, onde o conhecimento é facilmente acessível. “[GEORGINA] You could spend one lifetime in here reading. [MICHAEL] You could. Two lifetimes, yours and mine”. Esta é uma provável alusão a Adão e Eva, que depois de provarem da árvore do conhecimento, foram expulsos do Paraíso¹.

Voltemos à analogia central do enredo: o controlo através da comida. Spica, apesar de ter o controlo, não respeita sequer o poder que esse controlo traz. O poder é a alimentação, literal e metafórica. Albert representa, alegoricamente, um tipo de nutrição estúpida, enfarta-brutos, sem qualquer requinte ou interesse intelectual. Michael (Alan Howard), o amante, representa uma alimentação rica, uma nutrição da mente. Esta ideia torna-se clara quando Spica diz, referindo-se a Michael: “What matters what he ate? It all comes out as shit in the end”; ou noutras palavras: o que interessa o que nós aprendemos se acabamos por morrer?



Ilustração 60 – Possíveis representações de Zeus e Hera em *CTWL* (1989). Primeira e última imagem, a fúria de Albert Spica, ou Zeus, enfurecido no “Olimpo”; movimentos de Albert, enquanto profere a frase: “I’ll kill him and then I’ll eat him”. Imagem central, Georgina com um penteado iconograficamente fálico, talvez ligando a personagem à fertilidade associada à deusa-rainha; o penteado também pode ser equivalente à coroa de Hera, conhecida como pólo.

Ao descobrir que foi traído, Albert pragueja, em relação à personagem de Michael: “I’ll kill him and then I’ll eat him”. Esta reacção funciona como *foreshadow* do que acontecerá de seguida. Albert e o seu grupo conseguem descobrir a livraria em que os amantes se refugiam. Eles matam Michael, o amante. Spica e os seus homens decidem que a melhor forma de o fazer é entulhá-lo com folhas de papel. Georgina descobre o seu amor e, agarrando-o, lamenta: “He was stuffed and Albert liked good food. He was stuffed

¹ Vide *Gn*, 1-5.

with the tools of his trade. He was stuffed with books”. Estas são frases que misturam a noção de comida real com a metáfora de uma nutrição mental.

“[...] and then I’ll eat him”. Por fim, falta apenas “a vingança da submissa”. Georgina encontra, na morte do seu amado, o ensejo necessário para organizar a retaliação contra Albert. Esta é a opção narrativa que mais se associa ao mito de Filomela, visto que um homem é cozinhado¹ e servido a outro homem, o que funciona como vingança por todo o mal perpetrado por este último. A leitura que fazemos, contudo, impõe mais uma interpretação. Se aceitarmos que Georgina é “Hera”, a esposa tantas vezes maltratada por Albert, ou “Zeus”, não poderá este plano punitivo funcionar como a retaliação do Olimpo? Na ilustração 61, é perceptível que a maioria dos ocupantes desse espaço, o cozinheiro e os seus empregados, se revoltam.

Existe outra ideia que poderá ter ainda maior peso. Há uma terceira analogia possível para este filme, que não diminui o valor de nenhuma das outras. *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* é, na sua essência, uma história sobre como uma mulher “inferior”, física e economicamente em relação ao seu marido não é obrigada a subjugar-se. Há mais hipóteses. A vingança e o manjar metafórico que o cozinheiro prepara, forçando Albert a provar o seu próprio veneno, são metáforas da liberdade individual. Uma relação não precisa de ser uma prisão. Esta obra mostra ainda que, apesar disso, uma relação pode ser mesmo enriquecedora.



Ilustração 61 – “A Revolta do Olimpo” em *CTWL* (1989). Primeira imagem, os servos de Albert trazem o “prato final”. Segunda imagem, Cory, mais atrás e Pat, com a cara esquarterjada, caminham em direcção ao lugar do clímax narrativo. Última imagem - a vingança da submissa; Georgina assume o controlo. Destacados, a verde, estão as personagens “Cory” e “Pat”.

Greenaway decide, contudo e seguindo o mito de Filomela, acabar de forma tragicamente dramática. Serão estas as interpretações correctas? As ideias que o autor britânico pretendia expor? Como M. Winkler e este estudo pretendem comprovar, Greenaway conhecia os mitos greco-romanos. Isso não significa, todavia, que estas fossem as intenções do autor. Para que uma análise seja válida, os objectivos também não

¹ Nos mitos de Atreu (vide APOLLOD., *Biblioth.*, 2.10, 2.15; HYG., *Fab.*, 85, 86 e 88; SEN., *Thyestes*); ou de Pélops (vide PIND., *Ol.*, 1.37; HYG., *Fab.*, 83; VERG., *G.*, 3.7; OV., *Met.*, 6.404) também há humanos cozinhados.

precisam de ser os mesmos que os do criador original. Como um artista francês disse em tempos: “Drawing is not what you see, but what you make others see”¹.

1.6.2 *Hercules* (1997) e o perfeccionismo do casal divino

O relacionamento de Zeus e Hera também é representado de forma positiva no cinema. *Hercules*, o filme de animação da Disney, providencia uma história alegre, que contraria o tom pesado do filme anteriormente analisado. A Walt Disney Animation teve, nos anos 90, uma fase de enorme êxito, criando alguns dos filmes, crítica e comercialmente, mais aclamados. Este foi um período de experimentação narrativa intensa que ficou conhecido como “The Disney Renaissance”. A experiência correu muito bem de um ponto de vista comercial, originando uma receita com lucros superiores a muitas das produções de eras passadas².

As fontes de inspiração já não eram contos de fadas clássicos, por norma extraídos do *corpus* Grimm, passando a criar-se narrativas baseadas em contextos históricos específicos ou em culturas distintas. Deste modo, a década trouxe-nos obras como: *Aladdin* (1992), que interpreta uma das histórias incluídas em *Mil e Uma Noites*, um livro de contos árabes; *The Lion King* (1994), passado no continente africano, todavia, baseado em *Hamlet* de Shakespeare; *Pocahontas* (1995), lenda de raiz histórica que decorre no séc. XVII, na América pós-colombiana; e o filme em análise, *Hercules* (1997), que explora a cultura clássica grega. O período da *Disney Renaissance* termina com *Mulan* (1998) que se desloca para a Ásia, explorando-se o tema da “donzela que vai à guerra”, e com *Tarzan* (1999), baseado na obra literária de Edgar Rice Burroughs³.

As personagens destas longas-metragens de animação foram criadas com o intuito de se destacarem das narrativas típicas da “donzela em apuros”, que é salva no terceiro acto por um belo príncipe. A Pixar não foi a primeira produtora de animação a ter a ideia de contar histórias um pouco diferentes. As produções da Disney, na última década do séc. XX, provam isso mesmo. A protagonista feminina já não precisa de ajuda para sair dos apuros em que se encontra. O tom dos filmes deixa de ser maioritariamente alegre e

¹ A citação original não é esta, mas “Il ne faut pas confondre le dessin avec la mise en place”. Robert Gammel foi quem interpretou, e tornou célebre, a frase em língua inglesa, cf. GAMMEL, R.H. I., *The Shop Talk of Edgar Degas*, Boston University Press, Boston, 1961, p. 22.

² Sobre esta fase vide PALLANT, Chris, *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*, Continuum Publishing, New York, 2011, p. 89-111.

³ Cf. BOOKER, M. Keith, *Disney, Pixar and the Hidden Messages of Children's Films*, ABC-CLIO, Santa Barbara, 2010, p. 65.

florido. E, como referimos, uma nova corrente de influências geográficas, culturais e históricas define estas histórias.

Todas estas características são identificáveis em *Hercules* (1997), realizado por Ron Clements e John Musker¹. O filme animado conta a história de Hércules (Tate Donovan), filho dos deuses gregos Zeus (Rip Torn) e Hera (Samantha Eggar). O herói perde a sua imortalidade quando Hades (James Woods) coloca o seu plano de conquista do Olimpo em acção. Hércules é levado para a Terra e forçado a beber uma poção que lhe retira quase toda a sua divindade. De modo a poder voltar ao Olimpo, o jovem tem de provar que é um verdadeiro herói.

Como se percebe, através desta sinopse, o mito original de Hércules, aqui renomeado Hércules², é alterado apesar de não ser adulterado³. As modificações correspondem todas a uma necessidade de manter a linha narrativa de *Hercules*, pelo que cada mudança cria uma nova característica, própria desta personagem da Disney. Assim, Hércules não é um dos primeiros heróis gregos, mas sim o último; nasce deus e não semideus (filho de um deus e de uma mortal); usa uma espada e não uma clava; e Alcmena, esposa de Anfitrião, é a sua mãe adoptiva, não a sua mãe verdadeira. Muitas outras diferenças existem. Nenhuma delas surge por acaso.

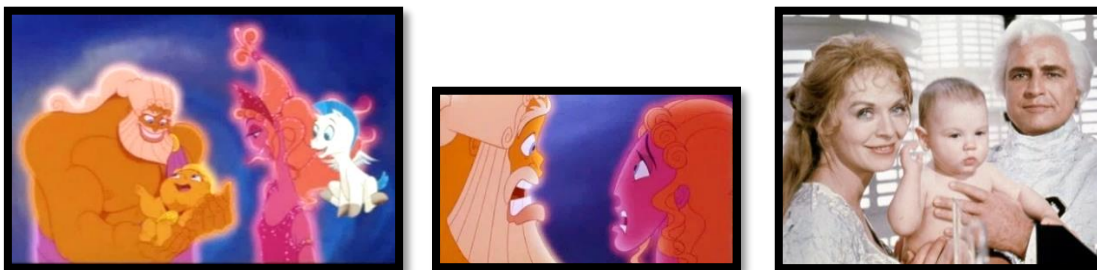


Ilustração 62 – A família olímpica perfeita ou *main stream american family*. Primeira imagem, Zeus e Hera brincam com Hércules bebé, perto deles está Pégaso. Segunda imagem, o casal divino descobre que Hércules foi raptado. Será interessante comparar a primeira imagem com a sua possível influência, a cena inicial de *Superman* (1978), em que Marlon Brando desempenha o papel de Jor-El, pai do Super-homem, e Susannah York, no papel de Lara, mãe do herói norte-americano. Nesta comparação, Hércules ocupa a posição do Super-homem.

A primeira grande diferença, que afecta todo o enredo, relaciona-se com a imortalidade de Hércules e com aqueles que são os seus progenitores. Hércules é filho de

¹ O filme foi escrito por 18 argumentistas diferentes. Os que escreveram o argumento da animação: Ron Clements, John Musker, Don McEnery, Bob Shaw e Irene Mecchi. E os que escreveram a história inicial: Kaan Kalyon, Kelly Wightman, Randy Cartwright, John Ramirez, Jeff Snow, Vance Gerry, Kirk Hanson, Tamara Lusher Stocker, Francis Glebas, Mark Kennedy, Bruce Morris, Don Dougherty e Thom Enriquez.

² O que se explica pelo facto de Hércules, enquanto personagem, fazer parte da história do cinema. Vide parte seguinte deste estudo referente a Hera no cinema.

³ Sobre o mito original de Hércules, as fontes clássicas são inúmeras. Deixamos alguns dos principais autores e obras: *Od.*, 12.72; *SOPH.*, *Trach.*; *EUR.*, *Heracl.*; *THEOC.*, *Id.*, 13; *CALLIM.*, *Aet.*, 24; *AP. RHOD.*, *Arg.*, 1.1175-1280; *APOLLOD.*, *Biblioth.*, 1.9.19 e 2.7.7; *OV.*, *Met.*, 9.222-323, *Ib.*, 488; *HYG.*, *Fab.*, 14; *PHILOSTR.*, *Imag.*, 2.24; *MYTH. VAT.*, 49 (*Hercules et Hylas*).

Zeus e Hera. É sobre esta ideia que assenta o resto do enredo. Porquê alterar este elemento tão crucial? O que se tem vindo a verificar, nos filmes analisados, é uma tendência para humanizar e não divinizar. Daí que, ao se ter escolhido Héracles como protagonista, se quisesse dizer algo de muito concreto. Se perguntarmos a um classicista se Héracles é um deus ou um herói? A resposta mais provável será: ele é um herói. Mas Héracles também se torna num deus através da apoteose. O que significa que qualquer uma das respostas é aceitável. Sabendo de tudo isto, os argumentistas de *Hercules* quiseram manter-se fiéis à mitologia, sem corromper a história que queriam criar. Assim, optaram por uma fidelidade subtextual. À superfície, está a estrutura narrativa de base. Intrinsecamente, encontram-se inúmeras alusões aos mitos originais, como as tormentas que o herói tem de sofrer, o destino penoso da amada e a divindade antagonista que é, desta vez, Hades.

No filme vemos, por exemplo, Hércules a perder os seus poderes ao beber uma poção mágica. No mito, Héracles bebe o leite de Hera e é assim que ganha poderes sobrenaturais¹. A cena em que Héracles, ainda no seu berço, estrangula duas serpentes, também se encontra referenciada no filme, mas só quem conhece o mito a percebe². A própria piada recorrente, de que o jovem é um brutamontes, alude, devido à jocosidade das situações, às feições que o herói ganhou na Comédia Antiga, em que era representado como glutão e como meio estúpido³.

A segunda grande diferença, que advém da primeira, é a mudança de antagonista. Na mitologia, Héracles, por ser fruto de uma traição de Zeus, torna-se o inimigo número um de Hera. Mesmo antes de nascer, a deusa-rainha já queria prejudicar Alcides, como veio a ser inicialmente conhecido⁴. A invenção do nome Héracles foi uma forma de tentar apaziguar a raiva da deusa. A palavra Ἡρακλῆς é uma combinação de Ἥρα, com κλέος, “glória”⁵. Ou seja, Alcides passa a ser a “Glória de Hera”. Todas as tribulações a que é submetido são causadas pela rainha imortal. Como pode o herói ser a Glória da sua injuriadora?

Isto explica-se, pois Héracles é o verdadeiro herói. Um homem que tudo sofre, mas de nada se queixa. Um azarado, que vê em todos os problemas uma solução. Como penalidade por ter cometido um assassínio, Héracles foi forçado a servir Ônfale. Durante

¹ Vide HYG., *Poet. astr.*, 2.43; ERATOSTH., *Cat.*, 44.

² Vide THEOCRIT., *Id.*, 24.11; APOLLOD., *Biblioth.*, 2.4.8.

³ Vide, por exemplo, AR., *Av.*, 1563-1617.

⁴ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 2.4.12

⁵ Héracles e Hera acabaram, contudo, por se reconciliar, vide DIOD. SIC., 4.39.2.

um ano teve de obedecer a todas as humilhações a que a rainha de Lídia o submetia¹. Problema? Solução. Previamente, Héracles tinha sido induzido por Hera, num ataque de loucura, a matar os filhos que teve com Mégara. O herói foi instruído a arrepender-se, completando doze tarefas à escolha de Euristeu². Problema? Solução. Só depois de ter uma morte trágica é que o herói pôde receber a sua derradeira recompensa, ascendendo aos céus e tornando-se um deus. Héracles é o Job da mitologia grega. Héracles é um verdadeiro herói.



Ilustração 63 - Zeus e Hades. À esquerda, contraste entre o físico dos irmãos-deuses, um é musculado e luminoso, brilhando dos pés à cabeça; o outro é anafado e tenebroso, sendo que apenas o seu pouco “cabelo” brilha, como fogo infernal³. À direita, Hades “dialoga” com *Pain* ou Agonia (Bobcat Goldthwait) e *Panic* ou Pânico (Matt Frewer).

No filme da Disney, a mensagem subliminal não é muito diferente. Aqui o seu antagonista é o deus do submundo. Um inimigo mais poderoso, portanto, do que o seu paralelo mitológico. Na longa-metragem, Hércules tem de crescer com pais adotivos⁴; é traído pelo amor da sua vida; tem de completar inúmeros trabalhos impossíveis; e, no fim, tem de ir ao Hades, mergulhar no rio Estige, envelhecendo drasticamente, quase ao ponto de definhar por completo, de modo a poder recuperar a sua amada⁵, Mégara (Susan Egan), já redimida. Quando Héracles a traz ao mundo superior percebe que ela está morta (mesmo que não por muito tempo). Só depois de ultrapassar todos estes desafios, física e moralmente desafiantes, é que o herói pode voltar ao seu lar.

Ao se optar por Zeus e Hera como os pais de Héracles e, subsequentemente, por se fazer de Hades o antagonista, os argumentistas providenciaram uma representação do casal divino como seres perfeitos. Zeus não trai Hera, logo, Hera não se vinga de ninguém.

¹ Vide OV., *Fast.*, 2.305; SEN., *Herc. Fur.*, 464; LUCIAN., *Dial. D.*, 13.2; APOLLOD., *Biblioth.*, 2.6.3.

² Vide, por exemplo, *Il.*, 8.363.

³ Talvez melhor descrito por Dante Alighieri, vide DANTE, *Inferno*, canto 12, 14, 19 e 25.

⁴ Esta ideia pode aludir ao mais relevante herói norte-americano: o Super-homem. Também ele foi criado por pais que não são os seus, tal como podemos assistir em *Superman* (1978), realizado por Richard Donner e escrito por Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman, Robert Benton, e Tom Makiewicz. Este não é o único elemento narrativo que *Hercules* (1997) copia. O filme da Disney é uma leitura americana da mitologia associada ao herói grego.

⁵ Ideia retirada do mito de Alceste e Admeto, em que Héracles se voluntaria para resgatar a rainha do submundo, vide EUR., *Alc.*, 477 sq.; ZEN., *Cent.* 2.18; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.9.14-16;

São um casal e pais sem falhas¹. O próprio Olimpo é retratado como um lugar idílico. Ainda em bebé, Hércules ao brincar com um dos raios de Zeus, coloca-o na boca e electrifica-se. Aborrecido, o deus-menino atira o raio. O trovão acerta numa das inúmeras colunas jónicas e destrói-a. De imediato, esta refaz-se, como que por magia. Aparentemente, nenhum mal pode afectar este espaço. Só Hades tem o poder para trazer alguma infelicidade temporária.



Ilustração 64 - O Olimpo em *Hercules* (1997). Primeira imagem: o Olimpo representado como uma montanha flutuante. Segunda imagem: alguns dos deuses do panteão; da esquerda para a direita; Apolo ou Hélios, Ares, Afrodite, Atena e Posídon, reconhecíveis pelos atributos iconográficos. Última imagem: Dioniso na sua representação cinematográfica típica: inebriado e avantajado. De notar que todos os deuses olímpicos brilham profusamente.

O filme também inclui elementos de outras narrativas mitológicas. *Hercules* começa com uma referência à Titanomaquia – através do prólogo musical das musas (que cantam em tom *gospel*). No final da longa-metragem, esta inclusão hesiódica tem o seu *pay-off*. O plano de Hades era soltar os titãs e tomar o trono celestial do seu irmão. Devido à intervenção de Hércules, este objectivo é inviabilizado. A forma como os criadores do filme decidiram representar os Titãs é de enorme interesse, visto que eles são associados a elementos da natureza: pedra, gelo, lava e vento, *i.e.*, terra, água, fogo e ar, os quatro elementos naturais. Todos eles demonstram animosidade em relação a Zeus.

Outra adição mitológica encontra-se, entre muitas mais, na figura de Pégaso, o cavalo alado. Como se sabe, esse ser passou a pertencer a Belerofonte, que o conseguiu capturar, ou a Perseu, depois de este decepar a cabeça da Medusa. A única ligação possível com Hércules está na ascendência do herói divino. Através de Alcmena, mulher de Anfitrião, Héracles é descendente de Perseu. Além das alusões mitológicas, os diferentes cineastas quiseram incluir referências cinematográficas à cultura contemporânea. Assim, Tebas assemelha-se a Nova Iorque ou Los Angeles, e o “Leão de Némea”, nunca mencionado como tal, é representado como sendo *Scar*, o vilão de *The Lion King* (1994), recorrendo-se assim a uma intertextualidade cinematográfica.

¹ Tal como acontece na “mitologia” de *Superman*.

“How do you kill a god?”. Em *Hercules*, ao contrário de outras histórias neomitológicas, os deuses são mesmo imortais, não morrem. Hades, contudo, tem em sua posse uma bebida que consegue tirar a imortalidade a um ser. Como se mata um deus? Com uma artimanha literária. Este engenho narrativo não é a única desvirtuação existente.

Em relação às histórias tradicionais da Disney, há uma conjuntura que pretende criticar o terceiro acto habitual, visto que, antes de o herói salvar a princesa, ela salva-o primeiro, sacrificando-se e dando a sua vida pela dele. Apesar disso, o filme tem um final feliz. Hércules vai ao submundo, tal como Orfeu, e resgata, desta feita com êxito, Mégara. No final, Hércules reúne-se com Hera e Zeus, voltando a ser imortal, mas opta por abdicar desse estatuto e voltar à Terra, permanecendo humano.

A forma como Zeus e Hades foram representados também merece destaque. O brilho mitológico dos deuses foi claramente definido no filme. Zeus e os restantes olímpicos brilham dos pés à cabeça. Hades, em contrapartida, como se fosse uma réstia de cabelo, tem uma pequena chama brilhante no topo da cabeça¹. O contraste entre uma figura e a outra demonstra uma influência cristã. A diferença iconográfica do brilho entre os dois deuses-reis, e o antagonismo de Hades perante o protagonista, é sintoma dessa irresistível contaminação cristã. Nenhum escritor, artista plástico ou cineasta consegue ficar indiferente ao peso de Deus e de Satanás do Cristianismo. A principal diferença entre estes e outros criadores é que, enquanto estes tentam manter os traços gerais das histórias mitológicas (tanto gregas como cristãs), outros desrespeitam por completo a construção narrativa e a significância humana da mitologia.



Ilustração 65 – A revolta do submundo e a catábase de Hércules ou o “Orfeu bem-sucedido”. À esquerda, Hades adverte os titãs: “Guys... Olympus is that way”. À direita, Hércules nada até ao fundo do Estige para recuperar Mégara. Quanto mais desce, mais velho fica.

Nos filmes analisados no capítulo 3 da II parte, tornou-se perceptível que Zeus e Hera, como casal, são personagens moderadamente recorrentes. Eles são seres perfeitos que se entretêm a brincar com o destino dos humanos. Durante o século XX, este é o tipo de representação que o casal divino recebe no cinema. Com o virar do século, as duas

¹ Alusão ao fogo do inferno na tradição cristã, talvez melhor descrito por Dante Alighieri, vide DANTE, *Inferno*, canto 12, 14, 19 e 25.

divindades continuaram a ser retratadas, contudo, são mais vezes referenciados como entidades individuais, do que como casal divino. Existem excepções, claro. Hera, por exemplo, ganha primazia não como mulher de Zeus, mas antes desempenhando o papel alusivo, indirecto, de protectora.

1.7 Representações Cinematográficas: Hera

1.7.1 Hera, *heros* e o Hércules cinematográfico

A palavra “herói” provém do grego ἥρωϛ, s. “protector” ou “defensor”. O conceito “ἥρωϛ”, por sua vez, tem ligação, de acordo com Eric Partridge, com o *servare* latino, s. “resguardar” ou “manter sobre guarda”. Deste modo, o autor afirma «O sentido básico, tanto de *Hera* como de herói seria assim o de “proteger”»¹. O herói que melhor corresponde a este conceito é Hércules, não só por ter ascendência divina, mas também por receber, postumamente, honras olímpicas.



Ilustração 66 - Sandow, "o gaulês moribundo". À esquerda, Eugen Sandow tenta replicar a pose da célebre estátua conhecida como “O Gaulês Moribundo”, a ênfase não era dirigida à similitude da pose, mas antes à proximidade corporal. À direita, “O Gaulês Moribundo”, estátua de mármore, cópia romana de uma obra helenística do séc. III a.C., Museus Capitolinos, Roma. Esta obra é uma réplica de uma das esculturas presente no grupo *ex voto* dedicado a Pérgamo por Átalo I, de modo a comemorar as vitórias sobre os Gálatas nos sécs. III e II a.C. Apesar de ter sido esta a influência de Sandow, a pose também tem muito que ver com a dos “guerreiros de Afaia” presentes, por exemplo, no pedimento oeste do Templo de Afaia, Gliptoteca, Munique, Inv. 79, c. 505-500 a.C.

Os heróis míticos da Grécia Antiga deram sentido e significado à cultura desses tempos. Eles relembavam uma história pouco conhecida, mas gloriosa: a história das origens. As suas figuras são representações perfeitas do que era o ideal de masculinidade helénico. Eles foram congruentemente assimilados por romanos, por renascentistas, e pelo homem actual. Ao longo da história, um dos heróis mais considerados foi Hércules². No mundo do cinema ele também foi valorizado.

¹ Cf. PARTRIDGE, E., *Origins – A Short Etymological Dictionary of Modern English*, Routledge, London e New York, 2006 (1ª ed. 1958), p. 1417.

² Isto, apesar de, na maioria das obras mitológicas, o herói ser representado como personagem secundária ou terciária. Somente dois trágicos lhe deram protagonismo: Eurípides, em *Hércules* ou *Hércules Furioso*, e Séneca em *Hércules Furens*. Sobre estas duas peças, vide SILVA, A. F. I., *O Mito de Hércules Recriado: Da Loucura Trágica de Eurípides à Serenidade Estóica de Séneca*, Tese de Mestrado em Estudos Clássicos, FLUL, Lisboa, 2009, pp. 5-36.

“Mesmo a maior força carrega alguma fraqueza mortal”¹. A história de Hércules no mundo moderno, mais conhecido pela fórmula latina “Hércules”, começa no fim do século XIX, com o pioneiro alemão, Eugen Sandow², o “pai do culturismo moderno”. Sandow foi o primeiro homem a tornar-se famoso devido, simplesmente, à sua musculatura. O fisiculturista não era alheio a uma valorização semelhante do corpo humano radicada na Antiguidade. O intuito do culturista era o de atingir o “físico perfeito”, pretendendo alcançar também por esse meio “O Ideal Grego” (vide ilustração 66). A história de Hércules começa aqui, pois os actores mais célebres a desempenhar esta personagem mitológica no cinema também têm ligações, de forma mais ou menos directa, com *body-building*³.

A figura de “O Sandow”, como era conhecido nos espectáculos de variedades, tão típicos da viragem para o século XX, exerceu uma enorme influência sobre a forma como Hércules viria a ser retratado no cinema. É mesmo possível delinear várias figuras que se tornaram célebres no grande ecrã, seguindo o exemplo corpóreo do alemão e o ideal físico do herói grego. Em *Cabiria* (1914), Bartolomeo Pagano desempenhava pela primeira vez o papel de Maciste, um escravo musculado que ajuda o protagonista a resgatar a sua donzela. Seguiram-se inúmeras representações de Maciste. Só Pagano representou a personagem cerca de trinta vezes, de 1914 a 1928. Este “homem forte” chegou mesmo a assumir o nome “Maciste” como nome artístico. O actor e a criação fílmica tornaram-se num só.

Ao longo das décadas subsequentes, a personagem do herói musculado manteve-se, apesar de o seu nome se alterar⁴ (como Ursus⁵, por exemplo). Quando vendido no estrangeiro, Maciste recebia as nomenclaturas “Atlas”, “Colosso”, “Sansão”, “o filho de Hércules”, ou mesmo “Hércules”. Nomes quase aleatórios cujo uso tem base unicamente no que o público conseguia decodificar, perceber e identificar. Todas estas personagens, que acabam por ser uma única, foram criadas e vendidas tendo como epicentro Itália. Maciste é o predecessor da personagem de Hércules no cinema e de todos

¹ Créditos iniciais de *Hercules* (1958) realizado por Pietro Francisci.

² Sobre Sandow vide, CHAPMAN, D. L., *Sandow the Magnificent – Eugen Sandow and the Beginnings of Bodybuilding*, University of Illinois Press, Urbana e Chicago, 1994.

³ Vide O'BRIEN, D., *Classical Masculinity and the Spectacular Body on Film- The Mighty Sons of Hercules*, Palgrave Macmillan, New York, 2014.

⁴ Aqui pode parecer que estamos a dar um enorme salto temporal, por tal, sugerimos um trabalho sobre estas duas gerações, vide O'BRIEN, Daniel, “*Hercules versus Hercules: Variation and Continuation in Two Generations of Heroic Masculinity*” in BAYMAN, L., et RIGOLETTO, S. (ed.), *Popular Italian Cinema*, Palgrave Macmillan, New York, 2013, pp. 183-200.

⁵ Nome que deriva da personagem homónima no romance *Quo Vadis?* de Henryk Sienkiewicz, no qual o escravo de Lúcia é um bom gigante do tipo de Hércules ou Maciste.

os seus grandes êxitos cinematográficos, a partir de 1957. A nova emergência deste tipo de representação hercúlea surgiu, precisamente, com os filmes de tipo *peplum* ou de “espada e sandália”¹.

A primeira vez que se vê a personagem “Hércules” adaptada ao cinema é no filme *Les douze travaux d’Hercule* (1910) de Pietro Francisci. A complexidade que as fontes mitológicas incorporavam na figura de Héracles, “o assimilador de mitos”², afectou a representação cinematográfica do herói. Em filme, Hércules é uma personagem-tipo, ignorando-se qualquer espécie de sofisticação. Assumindo uma perspectiva maniqueísta, ele é um defensor do bem e um incansável guerreiro que luta contra todo o tipo de males. A única característica que se mantém, a virtude mais difundida do semideus grego ao longo da História, é a sua força física. Tal como a astúcia era a característica principal do Ulisses cinematográfico e homérico, a força bruta de Héracles foi o que nele se perpetuou³.

Passadas algumas décadas⁴, além de Sandow e Pagano, a terceira figura que veio a destacar-se como um “Héracles” cinematográfico foi Steve Reeves. A sua fama teve início com o filme de tipo *peplum*, de 1958, realizado por Pietro Francisci⁵. Este filme adapta o herói que Apolónio de Rodes retratou na epopeia *Argonautica*. Reeves não se estreou no cinema com *Le fatiche di Ercole*, mas foi este filme que o fez atingir o estatuto de estrela. O actor norte-americano havia sido *Mr. Universe*, pelo que as suas ligações ao culturismo também foram determinantes para a construção da sua carreira cinematográfica. Sendo uma longa-metragem do género *peplum*, esta era caracteristicamente uma produção de baixo custo. Neste sentido, seria também mais fácil criar lucro, pois, na hipótese de o filme ser bem recebido, a receita tornar-se-ia exponencial⁶. A hipótese tornou-se realidade. *Le fatiche di Ercole* foi, de facto, um

¹ I.e., “sword and sandal movies”.

² Sobre a complexidade desta figura heróica, vide BURKERT, *op. cit.*, 1993, p. 405 sq. Sobre Hércules no cinema vide, NISBET, *Ancient Greece in Film and Popular Culture*, Bristol Phoenix Press, Exeter, Devon, 2006, pp. 9, 46-66, 85, 172 sq.

³ A única excepção de uma representação diferente de Héracles poderá ser encontrada em *Jason and The Argonauts* (1963), em que é apresentada uma personagem que não é tão definidamente musculada, demonstrando uma preocupação, essencial à sua personalidade, com a segurança e bem-estar dos seus companheiros.

⁴ Existem muitas mais representações do herói em obras cinematográficas, contudo, decidimos dar aqui destaque apenas a estas.

⁵ Escrito por Pietro Francisci (adaptação de *Argonautica* e argumento), Ennio De Concini e Gaio Frattini (argumento).

⁶ Fenómeno semelhante ao que aconteceu mais recentemente com um subgénero de Terror, os filmes *found-footage*, que tiveram o seu início com *The Blair Witch Project* (1999), realizado por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Este filme teve um orçamento de 60 mil dólares e fez, a um nível global, mais de 240 milhões de dólares.

enorme êxito comercial¹, pelo que se seguiu rapidamente uma sequência. Este enorme êxito inicial deu azo a um investimento contínuo, por parte de produtoras italianas e americanas, neste subgénero, originando-se um tipo de produções que se manteria até meados dos anos 60.

As duas últimas figuras que se associam à personagem de Hércules e ao físico de Sandow, são actores que ainda se mantêm no activo. Um deles também fala alemão. Referimo-nos ao austríaco Arnold Schwarzenegger, uma das maiores estrelas de cinema desde os anos 80. Como já vimos, em *Hercules in New York* (1970), o actor estreou-se no cinema, desempenhando precisamente a personagem “Hércules”. E tal como Steve Reeves, também ele foi *Mr. Universe*. Mas ao contrário do norte-americano, Schwarzenegger não encontrou nesta personagem o seu maior êxito. Este deveu-se antes a James Cameron e ao filme que realizou, *The Terminator* (1984), obra que o austríaco protagonizou, incorporando o papel hercúleo de uma máquina de matar, robótica, vinda do futuro. A sequência, *Terminator 2: Judgment Day* (1991) faz do “Exterminador Implacável” o *sidekick* ideal, semelhante ao primeiro Maciste, um “brutamontes” sem sentimentos que só pensa nas ordens que tem de cumprir, custe o que custar. Todos os desafios, aparentemente impossíveis, são por ele superados. Em suma, este Exterminador é fruto de uma série de miscigenações cinematográficas, neomitológicas, tendo por base o Hércules da mitologia grega.

A última personalidade que mencionamos e que segue o arquétipo de “Hércules” é Dwayne “The Rock” Johnson. Também ele veio de um contexto em que a musculatura corporal é uma presença necessária e constante: o mundo do *wrestling*. Também ele se conseguiu tornar numa das estrelas de cinema mais bem-sucedidas dos últimos anos. E, por fim, também ele desempenhou a personagem “Hércules” em *Hercules* (2014) de Brett Ratner².

Hercules também marca presença no mundo da animação. Quatro filmes são exemplificativos disso. Obras como: *Hercules* (1995), da Goodtimes Entertainment, *Hercules* (1997), da Burbank Studios e *Hercules* (1997), da Golden Entertainment³. Alguns destes filmes foram produzidos no contexto do sucesso de *Hercules* da Disney

¹ Sobre este êxito comercial e sobre o impacto da personagem “Hércules” no cinema italiano, vide HUGHES, Howard, *Cinema Italiano – The Complete Guide From Classics to Cult*, I.B. Tauris, London e New York, 2011, pp.1-29.

² Sendo baseado numa banda-desenhada de Steve Moore, com o mesmo nome, o filme foi escrito por Ryan J. Condal e Evan Spiliotopoulos.

³ Sobre estes filmes vide, LINDNER, M., “Mythology for the Young at Heart” in POMEROY, A.J. *op. cit.*, 2017, p. 517-521.

Pictures. A longa-metragem de 1995 destaca-se, contudo, por ser um filme ao estilo japonês, mas com alusões específicas à tradição mitológica, focando-se nos Doze Trabalhos, e nas narrativas que relacionam as personagens de Dejanira, Alcmena e Euristeu com Héracles. Nesta obra, estas duas últimas personagens partilham o protagonismo.

A obra da Golden Films, centrada nos Doze Trabalhos, parece conhecer melhor o filme da Disney do que a mitologia clássica. Existem duas personagens, por exemplo, similares a “Pânico” e “Agonia”, aqui renomeadas de “Vergílio” e “Homero”. Todavia, incluem-se tópicos que provêm directamente das fontes antigas, como o antagonismo de Hera, a servidão de Héracles e o embate com a Hidra.

O filme da Burbank Studios conta a sua história em *flashback*; tendo de ensinar dois jovens deuses, Marte e Saturno, Héracles começa a relatar as várias aventuras que lhe deram a sua fama. O género da animação, apesar de parecer facilmente descartável, oferece leituras contemporâneas de enorme relevo. Este é um modo de expressão sem limites. Martin Lindner diz-nos mesmo, sobre o filme da Burbank, que essa obra “menciona mais deuses pelo seu nome, domínio e laços familiares que muitos filmes direccionados para uma audiência adulta”¹.

Hera, enquanto personagem mitológica, teve uma importância fulcral no desenvolvimento narrativo de Héracles. Primeiro, porque foi graças a ela que o herói recebeu o seu célebre nome. E, talvez de forma mais relevante, foi por todo o ódio, e consequentes castigos planeados pela divindade-rainha que, de modo ironicamente trágico, Héracles conseguiu ganhar o seu estatuto de “maior dos heróis gregos”². A “Glória de Hera” era a única entidade a ser venerada, em período clássico, como ἥρως θεός: “na mesma festa faziam-se-lhe sacrifícios primeiro como herói e depois como deus”³. Assim, por detrás de toda esta masculinidade, deste enaltecimento supremo do corpo de um homem, encontra-se, como propiciadora, uma entidade feminina. Sem Hera nunca existiria um Héracles, ou um Hércules⁴. Poder-se-ia ainda mencionar o facto de Héracles fazer parte de algumas das listas dos Doze Deuses⁵. É deste modo que se explica a incorporação de Héracles, um herói e um deus, neste estudo.

¹ Cf. *id.*, *ibid.*, p. 521.

² Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 405.

³ Cf. *Id.*, *ibid.*, p. 405.

⁴ Sobre o herói mitológico vide STAFFORD, Emma, *Herakles*, Routledge, New York, 2012, pp. 3-49 e 171-245.

⁵ Vide Parte II, capítulo 1.

1.7.2 *Juno* (2007): Hera, a que organiza e protege

Hera, na mitologia, tal como pudemos verificar anteriormente, não se liga de forma directa com a maternidade. Ilitia, a sua filha, é a divindade associada aos partos. A deusa-rainha foi a personagem mitológica que, contudo, se tornou mais célebre. Deste modo, um atributo que lhe possa ser equiparado, torna-se seu. É assim que Hera, no cinema, assumindo o nome romano de Juno, se torna na protectora da Mulher. Mesmo no mundo clássico, tanto grego como romano, esta característica encaixava na perfeição na Argiva, apesar de, na Grécia, ela se associar mais ao casamento; e, em Roma, se ligar mais à guerra e à protecção e conselho do estado.

Não é estranho, portanto, que a transposição para a contemporaneidade tenha ligado as noções de protecção feminina e fertilidade. As referências que mencionamos neste subcapítulo e no seguinte são indirectas, ou seja, não se tenta representar a deusa como tal. Neste primeiro caso, a referência é o título que menciona o nome romano de Hera, visto que o filme *Juno* (2007), realizado por Jason Reitman e escrito por Diablo Cody, em nenhuma parte representa a grega imortal. A presença simbólica da divindade encontra-se na diegese do argumento.

Juno conta a história de uma adolescente que tem de passar por uma gravidez não planeada, depois de decidir não abortar. Juno MacGuff (Ellen Page) tem dezasseis anos, pais divorciados e vive com o pai, Mac MacGuff (J.K. Simmons) e com a madrasta, Bren MacGuff (Allison Janney).

O filme começa com a protagonista a fazer uma série de testes de gravidez. Contra a sua vontade, todos eles dão positivo. Ela é jocosamente chamada de “Mama Bear”¹ e “Fertile Meryl” e fala, esporadicamente, em latim. Uma apresentação da protagonista que define, de imediato, a temática da obra. A jovem caracteriza-se por ser um pouco diferente. Tal como qualquer adolescente, ela continua a aprender e incorporar na sua personalidade o que a vida lhe vai atirando. Inicialmente, a fala que a define é, “I don’t really know what kind of girl I am”, provando a indefinição, ou constante redefinição, do seu ser.

A ligação que Juno tem com o seu paralelo mitológico é comentada pela própria personagem do filme. Ao ser questionada sobre o seu nome, responde: “You see, my dad went through this huge obsession with Roman and Greek mythology, so he decided to

¹ O urso também era, na mitologia grega, associado a uma entidade feminina (Ártemis) e à constelação da Ursa Maior Vide CHEVALIER, *Op. Cit.*, pp. 670-672. Sobre este último, vide o mito de Atalanta, cf. APPOLLOD., *Biblioth.*, 1.8.2 e segs; OV., *Met.*, 8.270 e segs, entre outros.

name me after Zeus' wife. Zeus like, he had tons of lays, but I'm pretty sure Juno was his only wife. And she was supposed to be, like really beautiful, and really mean. Like Diana Ross".

A resposta de Juno oferece várias pistas sobre o tipo de abordagem mitológica escolhida por Cody e Reitman. A argumentista, Diablo Cody, conhece a mitologia greco-romana e encontrou aqui uma forma, apropriada ao enquadramento da narrativa, de explicar a razão do título e de nos informar sobre como pretende usar esta herança clássica. Zeus podia ter inúmeros casos com outras entidades. Apesar disso, ele nunca deixava de ser marido de Hera, uma das deusas mais belas, e uma das mais implacáveis. Isto significa que Cody usa a mitologia como uma tonalidade, como uma forma subtil de dizer que esta temática é intemporal, é própria do ser humano. A referência final à cantora de *soul* é uma das muitas menções musicais. Inclusões, como estas, definem o tom do filme, envolvendo o espectador no espírito que se pretende. A fala contém ainda, de forma subtextual, uma alusão ao tema central da narrativa: a subversão sobre o que deve ser o retrato narrativo de uma história romântica.

Juno é, no contexto do filme, pouco feminina, algo que se percebe pela forma como se veste e comporta. A protagonista não usa vestidos, decotes ou saias que mostrem as pernas. Veste antes calças, ténis e outras roupas que não acentuam a sua feminilidade. Numa tentativa de ser mais feminina, ela usa uma mini-saia por cima das calças de ganga.



Ilustração 67 - Subversão da típica personagem feminina. Ellen Page como Juno MacGuff, em *Juno* (2007).

Outra subversão é identificável na personagem de Paulie Bleeker (Michael Cera), o pai da criança. Para a protagonista, ele é o “herói perfeito”. O restante mundo, contudo, olha para ele como um *outsider*. O pai de Juno afirma, pouco depois de descobrir que foi Paulie quem engravidou a sua filha: “I didn’t knew he had it in him”; e momentos depois, os MacGuffs têm o seguinte diálogo, em relação a Bleeker:

“[BREN] Mac, come on, you know it wasn’t his idea.”

“[MAC] (consentindo) Yeah...”.

Mas seja qual for a opinião dos outros, Juno mantém-se sempre fiel ao seu namorado. Ele é, apropriadamente (devido à incerteza que atravessa a narrativa) um apaixonado não assumido. Bleeker é o amor da vida de Juno. Enquanto adolescente que é, ele não sabe como reagir à gravidez ou ao fascínio que ela implica. A sua atitude é de despreocupação. Ele brinca com o facto como se não se tratasse de algo especial. Reage de acordo com a personalidade que tem e com o que conhece. Ao ser-lhe revelado que vai ser pai, ele pergunta, “... like our moms and teachers?”

Apesar de o filme não conter referências evidentes aos deuses, existem alusões subtis que apontam para que Bleeker seja, possivelmente, Zeus. A personagem é apresentada ao som de “A Well Respected Man” de *The Kinks*, cujo refrão repete, “And he's oh, so good. And he's oh, so fine. And he's oh, so healthy. In his body and his mind”. Neste caso, Zeus não é o deus-rei, o tonitruante. Ao invés, a representação remete para “Zeus Τέλειος”, o marido de “Hera”. Bleeker é retratado como a paixão de Juno. Para a protagonista, Bleeker é não só o seu melhor amigo, mas quase um deus, um ser perfeito. A dado momento, a jovem diz mesmo: “You're golden man”. Depois de se tornarem um casal, ela descreve-o, dizendo: “As boyfriends go, Paulie Bleeker is totally the boss. He is the cheese to my macaroni. And I know people are supposed to fall in love, before they reproduce... I guess normalcy is not our style”. A normalidade não é o estilo do casal, porque eles são diferentes, estão além do comum, do natural.



Ilustração 68 - Uma das inúmeras iconografias alusivas à fertilidade em *Juno* (2007).

Em relação à gravidez, Juno ao escolher não abortar, decide dar o bebé a um casal adoptivo. Ela preocupa-se com quem ficará com o seu filho, seleccionando com preciosismo quem serão os pais da criança. Esta opção é, mais uma vez, uma subversão. Não é que Juno não saiba ser mãe; ela simplesmente não o pode ser nesta fase da sua vida. Esta é uma noção que, por si só, já demonstra alguma maturidade atípica para um adolescente. Como a própria Juno diz ao pai adoptivo, Mark Loring (Jason Bateman), “I’m on Hightschool, dude. I’m just... I’m ill equipped”.

Enquanto adolescente, Juno está mais preocupada com a escola e com o namorado, do que com a gravidez, quase como se esta fosse uma tarefa aborrecida que é obrigada a concretizar. Os sentimentos que a jovem tem em relação ao seu estado são contraditórios. Ela chama “the thing”, “sweet screaming and pooping life” e “sea monkey” ao seu bebé.

Ao mesmo tempo que se intitula de “sacred vessel”, também chama à gravidez de “the stuff” e “a fat suit I can’t take off”. A protagonista até exclama: “Dude, I’m a planet”. Só quando Juno tem o bebé, apropriadamente na Primavera, é que acaba por se enternecer, dizendo: “And then, in the end, there it was. There HE was”. Na perspectiva da jovem mãe, “a coisa” tornou-se gente.

Sendo Juno e o seu amado personagens atípicas para um casal adolescente, eles não representam o único tipo de relação que é retratado no filme. A subversão temática expande-se para o casal adoptivo. A mãe futura é a mãe obcecada. Vanessa Loring (Jennifer Garner) preocupa-se, única e exclusivamente, com o bem-estar do bebé, mais do que com a sua própria felicidade. Ela nasceu para ser mãe, o que afirma com orgulho. Mark Loring, o pai adoptivo, é, também ele, o pai perfeito. Ele é uma pessoa mais à vontade, que gosta e percebe de música *rock* e de filmes de terror, é o pai *cool*. Eles, mais do que o casal ideal são, aparentemente, os pais perfeitos. Mas apenas aparentemente.

Vanessa é quem comanda a relação, tudo tem de seguir um calendário, todos os livros sobre gravidez têm de ser lidos, tudo tem de ser planeado. Ela também é, todavia, uma mãe cheia de insegurança. Ao colocar a mão na barriga de Juno, Vanessa receia que o bebé não goste de si, “I can’t feel anything. It’s not moving for me”. Mas pouco depois o bebé pontapeia, prevendo a aceitação futura de Vanessa como mãe. A perfeição da “progenitora” idílica não se coaduna com a personalidade do pai ideal. Como pessoa de livre espírito que é, Mark não gosta da prisão que um filho representa. É por causa disto que decide divorciar-se. O problema agrava-se e o divórcio efectua-se. A personagem do pai adoptivo permanece sem resolução. Quem acaba por tomar conta do bebé, tal como antecipado, é Vanessa, mesmo sem marido. Mais uma vez subvertem-se ideias socialmente aceites como dogmas.

Uma adolescente de dezasseis anos engravida, mas não tem necessariamente de abortar, nem é obrigada a ter um filho. Ao ser “sexualmente activa”, como a protagonista odeia que se diga, ela começa a transitar de uma fase infantil para a idade adulta. É a jovem quem tem de decidir o que fazer com o seu corpo. Os criadores talvez queiram inferir que ninguém pode decidir por outrem. Só quem é fisicamente afectado, quem tem de passar pelos nove meses de transformação corporal, ou por um, psicologicamente marcante aborto, é que tem o direito a escolher.

O envolvimento e o tom que são atingidos tornam-se possíveis, não só devido a todo o processo de criação fílmica, a todas as referências e inclusões musicais e cinematográficas, mas também a uma linha narrativa que segue o desenvolvimento de

inúmeras histórias mitológicas. Falamos, obviamente, da catábase, pela que o protagonista tem de passar. Neste caso, a “grande descida” é emocional e não propriamente literal. Juno encontra-se na pior das situações. Nada segue a seu favor. Mas estando aqui, a única via é melhorar. A protagonista percebe que tem de sair deste enquadramento e tentar ser feliz. É precisamente sobre isto que fala com o seu pai:

[JUNO] I just need to know if it's possible for two people to be happy together.

[MAC] It's not easy, that's for sure. [...] In my opinion, the best thing you can do is find a person that loves you for exactly what you are. Good mood, bad mood. Ugly, pretty, handsome, what-have-you. The right person will still think the sunshine is out of your ass. That's the kind of person it's worth sticking with”.

O filme termina com a música produzida de propósito para esta longa-metragem, chamada “Anyone Else But You”, cantada e tocada por Ellen Page e Michael Cera.

Assim, *Juno* apresenta-nos uma nova forma de usar a mitologia. O filme não tem, na verdade, nada que ver com uma narrativa mitológica específica. Não existem referências claras a deuses ou heróis gregos. Mas a escolha do título, e muitas das vias narrativas tomadas, oferecem algo mais valioso do que isso. Estes usos da herança clássica providenciam uma leitura contemporânea do que são as relações amorosas nas diferentes fases etárias. O filme, tal como faz a mitologia, tenta explicar o mundo que nos rodeia, acrescentando, desta feita, um comentário crítico sobre o que a sociedade impõe como concreto e estabelecido. Hera, como divindade, não marca presença evidente ou explícita, mas como símbolo de protecção do que é ser uma mulher a deusa influencia e permeia toda a longa-metragem. O próprio realizador, Jason Reitman chamou ao seu filme de “feminino”¹.

1.7.3 *The Handmaid's Tale* (2017): Hera, a que organiza e protege (continuação)

A gravidez é um estado natural, pelo qual apenas uma mulher pode passar. Nenhuma outra experiência se deve assemelhar ao acto de gerar vida. Por tal, torna-se perceptível que um autor queira, ao representar o feminino, tratar este tema. Margaret Atwood e Bruce Miller não são excepção. Atwood é a autora do livro *The Handmaid's Tale*, originalmente publicado em 1985. Miller é o criador da série de 2017, com o mesmo nome. Ambas as obras funcionam como sátira política e social.

Não vamos olhar exclusivamente para a série da MGM/Hulu, porém, é neste trabalho cinematográfico que sobretudo nos vamos focar. A história desenvolve-se num

¹ Vide <https://www.reuters.com/article/us-rome-film/teenage-pregnancy-film-juno-wins-rome-festival-idUSL2741322120071027> [retirado a 04/04/2018]

futuro distópico, em que um grupo de mulheres é forçado a viver como concubinas acatando as ordens estabelecidas por uma ditadura teocrática, fundamentalista, baseada nas raízes e matrizes puritanas cristãs, muitas de origem holandesa, estabelecidas no século XVII. Tanto o romance como a série seguem a viagem pessoal de Offred. O seu nome é um genitivo patronímico, que revela posse masculina por parte do patrono da casa, significando algo como “do Fred”.

A protagonista é entendida como propriedade de um homem, de um “comandante”. Esta parte da história baseia-se nas personagens e passos bíblicos referentes a Jacob, Leia, Raquel, e as duas concubinas do patriarca, Bila e Zilpa¹. Offred funciona também como um trocadilho da palavra inglesa “*offered*”, figurando como uma oferenda religiosa ou uma vítima oferecida em sacrifício. Por último, “Offred” ainda se liga com a cor vermelha. O nome da personagem é portanto um *walking name*.

As concubinas, ou *handmaids*, mais influentes na narrativa recebem todas nomes de escravas. Porém, os seus nomes verdadeiros vão sendo revelados. No livro, a protagonista não informa ninguém sobre qual o seu nome de nascimento². Na série, todavia, logo nos primeiros episódios, ela desvenda que se chama June Osborne (Elisabeth Moss).

Não sendo uma classicista, *per se*, Atwood é particularmente influenciada pela mitologia e por contos de fadas que cedo, segundo a própria autora, lhe despertaram o interesse³. Assim, muitos elementos provenientes dessas fontes narrativas são destrincháveis na sua obra literária, à qual a série é bastante fiel.

Uma das personagens mais relevantes na narrativa é Moira, a melhor amiga de June (Samira Wiley). Ela consegue, num acto de desespero misturado com um golpe de sorte, alterar o seu próprio fado e fugir desta sociedade opressora. O seu nome é uma alusão às Μοῖραι, divindades gregas que se associam ao controlo do destino. Muitas outras inclusões clássicas preenchem o livro e a série.

¹ Cf. *Gn*, 25-50.

² Apesar de a autora fornecer pistas para o nome da protagonista, vide, por exemplo, ATWOOD, Margaret, *The Handmaid's Tale*, McClelland & Stewart, Toronto, 1985, p. 220: “stop mooning and June-ing”. Esta ideia de se proteger o nome verdadeiro radica na escolha de um nome, tal como acontecia no Antigo Egipto, nomeadamente, a opção por um “nome secreto”, vide “Nome”, in ARAÚJO, L.M. (dir.), *Dicionário do Antigo Egipto*, Caminho, Lisboa, 2001, pp. 619-620.

³ Cf. OATES, Joyce C., “Margaret Atwood: Poet”, *The New York Times*, 21 de Maio de 1978, disponível em <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/00/09/03/specials/atwood-oates.html> [retirado a 20-03-2018].



Ilustração 69 – Símbolos imagéticos de opressão em *The Handmaid's Tale* (2017). À esquerda: as *Handmaids* vão ao supermercado, um dos seus rituais diários. Aqui ao mesmo tempo que vemos estas imagens, ouvimos em voz-off: "I don't need oranges, I need to scream". À direita: Emily ou Ofglen (Alexis Biedel) é encarcerada depois de ir contra a lei ao ter uma relação homossexual.

Para este subcapítulo, contudo, o nome da protagonista é a menção mais relevante. June significa “Junho”. Os nomes dos meses, como se sabe, fazem parte de uma comemoração de entidades divinas e de festividades religiosas antigas e romanas. Junho é associado à deusa romana, Juno. Assim se justifica a nossa análise de *The Handmaid's Tale*, neste capítulo em particular.

June e Osborne são dois nomes que ligam a personagem principal ao seu propósito fundamental, tanto ao nível pessoal, como no que respeita à sua posição na sociedade. Como se observou, June é o nome inglês que traduz a fórmula romana equivalente à deusa Hera, divindade cujas prerrogativas são a fertilidade e a protecção do casamento. Osborne é um apelido inglês originário da língua nórdica antiga, Ásbjörn, que significa “Deus Urso”¹. Ambos os substantivos associam-se à maternidade da protagonista e ao seu papel enquanto *Handmaid*.

Um dos problemas que assiste à narrativa central da série tem que ver com o decréscimo da taxa de fertilidade humana, devido à propagação de doenças sexualmente transmitidas e à poluição ambiental. Com o caos instalado, sobe ao poder um governo teocêntrico designado “República de Gilead”², que traz a ordem e a autoridade extremista. São os futuros membros desta “República” quem vence uma nova Guerra Civil Americana.

Devido aos problemas de natalidade e à insegurança política, o novo regime tem uma hierarquia militarizada, em que as mulheres são brutalmente subjugadas. A nova lei impede-as de trabalhar, usar dinheiro, ser proprietárias ou de poderem sequer ler. Algumas das poucas mulheres ao nível mundial, que se mantêm férteis, estão na América do Norte. Elas são separadas e distribuídas de acordo com a supremacia hierárquica da

¹ Como já vimos atrás, o urso associa-se ao feminino, vide CHEVALIER et GHEERBRANT, *Op. Cit.*, 1982, pp. 670-672; para mais informações sobre a simbólica do urso, vide PASTOUREAU, *L'Ours. Histoire d'un roi déchu*, Seuil, [s.l.], 2007.

² Referência à presença do nome “Gilead”, como nome pessoal e lugar, nos escritos bíblicos, cf. Gn 31,25, por exemplo.

classe governante. São estas que recebem o nome de “*Handmaids*”¹. Já no “lar” que lhes foi atribuído, elas têm de cumprir uma “cerimónia” que envolve uma violação sexual, perpetrada pelos seus novos donos. O objectivo da comemoração ritual é providenciar frutos, provenientes dos mais aptos e merecedores, para se poder completar a “família ideal”: como se a *Handmaid* fosse uma barriga de aluguer, mas sem inseminação artificial; como se fosse uma escrava parideira².

As “servas” ou *Handmaids* não são as únicas categorias em que as mulheres desta sociedade se encaixam. No topo, estão as Esposas/*Wives* que gerem o lar e vestem-se de azul, associando-se à pureza da Virgem Maria. Seguem-se as Tias/*Aunts*, que treinam e supervisionam as *Handmaids*. Aquelas usam o castanho como cor predominante, ligando-se à terra, à maternidade (pois elas são, muitas vezes, como mães para as aias), assumindo a sua função telúrica. Porém, as *Aunts* também são um género de comandantes militares repressoras, pelo que o castanho também se associa às fardas usadas pelos nazis durante a II Grande Guerra. Às *Marthas* – nome de proveniência hebreo-aramaica, מרת, s. “a senhora”, “a ama” – é associada a cor verde. São elas quem cozinha e limpa a casa.

Só depois vêm as *Handmaids*, em quem se destaca o vermelho, a cor do parto, da menstruação, da fertilidade, sendo esta pigmentação também associada a Maria Madalena, ao pecado cristão (vermelho é também uma cor que se destaca em caso de fuga). Por serem as únicas mulheres férteis, contudo, as *Handmaids* também fazem parte dos fundamentos da economia de Gilead. Assim, o vermelho também representa poder e rebelião.

Abaixo destas ainda existem a *Econowives*, mulheres que se casaram com homens fora da elite, e que têm de desempenhar todas as funções que lhes são requeridas, os deveres domésticos, fazer companhia ao marido e, quando possível, apesar de improvável, engravidar. Estas últimas têm o cinzento como marca cromática³, ao contrário do que se lê no livro, em que elas usam várias cores às riscas, representando as suas multifunções. Por fim, ainda há as *Jezebels*⁴, mulheres forçadas a serem prostitutas, com o objectivo de dar prazer à elite social masculina, os *Commanders of the Faithful*.

¹ Vide *Gn*, 29,29.

² Cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 1, "Offred": “The bath is required before the Ceremony. I am to make myself clean. Washed and brushed like a prized pig”.

³ Outras duas obras passadas num contexto distópico e que também usam o cromatismo como forma de distinguir classes sociais são *Brave New World* de Aldous Huxley e *1984* de George Orwell.

⁴ Vide *Rs* 16,31.

“Someone is watching here. Someone is always watching. Nothing can change. It all has to look the same because I intend to survive – for her. Her name is Hannah. My husband was Luke. My name is June”¹. June Osborne torna-se uma “aia” ao tentar escapar dos EUA em direcção ao Canadá, com o marido, Luke Blankole (O.T. Fagbenle) e com a filha, Hannah. Eles são condenados por se descobrir que Luke é divorciado. Um casal, nestas condições, ia contra a lei estabelecida pelo governo teocrático. Por tal, June torna-se *Handmaiden*; Luke é, presumivelmente, morto; e Hannah é entregue a dois novos pais. A família verdadeira é desfeita, para se dar lugar a uma família ilusoriamente feliz, uma situação que só um extremismo religioso sabe como construir.

Existe algo que motiva a protagonista a cumprir tudo o que lhe pedem, que a anima e não deixa que desista e se suicide. Apesar de a frase “*Nolite Te Bastardes Carborundorum*”² (“Não deixes que os bastardos te moam”) também ajudar, é o simbolismo presente na capicua verificável no nome “Hannah”, a razão de ser de June Osborne. A sua filha é o princípio, o meio e o fim, o círculo perfeito, a entidade única em que acredita e que lhe dá esperança. Hannah é importante como personagem simbólica e contraditória. Por um lado, ela representa um futuro melhor, uma possibilidade de regresso à vida anterior, uma faísca no desejo de revolta. No entanto, June tem receio de que a filha a esqueça, que consiga ser feliz com os novos pais. Pelo que, por outro lado, Hannah também representa o êxito da tirania irreprimível. Quando a protagonista consegue enviar uma mensagem a Luke, que afinal sobreviveu, estas são as palavras escolhidas: “I love you. So much. Save Hannah”³.

O sofrimento de June consiste na “destruição e remodelação da sua identidade enquanto esposa, mulher e propriedade sexual do estado [...] não existem escolhas dentro do papel social feminino, pois o estatuto e a biologia determinam-nas por inteiro”⁴. Na série, a história de June, de modo semelhante ao livro, é contada na primeira pessoa, o que aproxima o leitor/espectador da situação em que a protagonista se encontra. No entanto, esta mesma situação parece demasiado improvável no mundo liberal dos EUA.

¹ Cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 1: “Offred”.

² Trata-se do título do quarto episódio, da primeira temporada, e a mensagem que a Offred anterior deixou riscada na parede do quarto em que dormia. Vimos a descobrir que a primeira Offred se suicidou, pelo que, até aqui, está presente a dicotomia entre possibilidade de um novo princípio e o fim total. Seja como for, a posição dos criadores da série é muito clara: “There was an Offred before me. She helped me find my way out. She is dead. She is alive. She is me. We are Handmaids. Nolite Te Bastardes Carborundorum bitches”, cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 4: “Nolite Te Bastardes Carborundorum”.

³ Cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 7: “The Other Side”.

⁴ Cf. BIGNELL, J., “Lost messages: The Handmaid’s Tale, Novel and Film”, *British Journal of Canadian Studies*, 1993, 8 (1) / 74.

Atwood comenta esta ideia aparente, tanto no livro, como fora dele. A autora associa o seu estilo literário ao de uma “literatura de testemunho”, evocando personagens como Robinson Crusoe, Roméo Dallaire e Anne Frank¹.

A série proporciona vários níveis de simbolismo imagético. A composição de cada plano orienta a posição social de cada personagem e enquadra as *handmaids* como se estivessem aprisionadas ou marginalizadas, colocando-as a um canto da imagem (vide ilustração 71).

June tem inúmeros antagonistas ao longo da narrativa. Uma das suas maiores inimigas é a Esposa Serena Waterford (Yvonne Strahovski). Esta é a dona da casa que está acima de June, como demonstra a ilustração 70. Apesar disso, tanto a serva, como a dona, são escravas das regras impostas nesta sociedade opressora. Nem sequer os homens, que ocupam o topo da hierarquia social, estão livres desta prisão. Ao se vestirem de preto, eles demonstram que numa sociedade como esta, ninguém é livre.

A linguagem cinematográfica usada pelos criadores da série, dá-nos a entender que o próprio mundo de Gilead está constantemente a atacar Offred, como se respirar apenas o ar deste espaço fosse uma ofensa permanente ao espírito livre e democrático de June. Uma das formas encontradas para contrastar com as noções de opressão e liberdade, é o uso de *flashbacks*. O presente narrativo incorpora Gilead e a viagem de Offred. Os *flashbacks* definem-se por se passarem no passado, em que o regime teocrático ainda não dominava por completo. Deste modo, a iluminação dessas cenas é muito mais clara e branca. Os criadores definem o contraste entre o que foi, o que é, e não deixam, assim, esquecer o que poderá vir a ser.



Ilustração 70 - June e Serena em *The Handmaid's Tale* (2017). Uma em posição inferior, apesar de central, a outra em posição superior, apesar de lateral. Quem domina o plano?

A própria banda-sonora de *The Handmaid's Tale* vai definindo quem é e o que Offred quer ser. June é uma escrava, pelo que não pode aparentar a vontade de se querer revoltar ou exprimir. A solução encontrada divide-se em duas escolhas artísticas. A primeira é a audição da voz-off, ao longo de toda a história. A

¹ ATWOOD, Margaret, “Margaret Atwood on What ‘The Handmaid’s Tale’ Means in the Age of Trump”, *The New York Times*, 10 de Março 2017, disponível em: <https://www.nytimes.com/2017/03/10/books/review/margaret-atwood-handmaids-tale-age-of-trump.html> [retirado a 05-06-2018].

segunda é, precisamente, o uso de música. Enquanto vemos um *flashback*, será natural ouvir-se uma canção *pop*, alegre, mas inacessível no mundo do presente. Voltando ao presente, a Offred, a música torna-se mais “pesada” e “claustrofóbica”; todavia, no final de cada episódio, ou por vezes em momentos cruciais, são tocadas músicas com uma letra e interpretação poderosas. Exemplo disso é a música “Feeling Good” de Nina Simone, pouco depois de as *Handmaids* começarem a preparar-se para a retaliação¹. O uso da *slow-motion* também serve o propósito de intensificar o impacto sentimental da situação na personagem “June”.

A certa altura, enquanto escreve o relato da sua vida – *The Handmaid’s Tale* – Offred fala sobre a divisão entre ficção e realidade: “I would like to believe this is a story I’m telling. I need to believe it. I must believe it. Those who can believe that such stories are only stories have a better chance”². Neste excerto, Atwood comenta a implicação alegórica da sua narrativa. *The Handmaid’s Tale* enquadra-se no género de ficção-científica, mas a autora prefere chamar-lhe de “ficção-especulativa”. A pergunta deixa de ser apenas “E se o futuro for assim?”, passando a ser: “E se o futuro for assim, como o passado já foi?”. Ou, por outras palavras, “[...] nothing, in the novel, has not already happened”³.

Atwood comprovou, em inúmeras entrevistas e com artigos jornalísticos e historiográficos, que casos e episódios semelhantes aos narrados no livro já aconteceram no passado, afastado e próximo⁴. Atwood diz: «“It can’t happen here” could not be depended on. Anything could happen anywhere, given the circumstances»⁵.

A série coloca Offred a dizer algo parecido, mas que induz também a um outro objectivo: a vontade de agir, a necessidade da revolta. Diz a personagem: “A perfect gift. A girl trapped in a box. She only dances when someone opens the lid, when someone else winds her up. If this is a story I’m telling, I must be telling it to someone. There’s always someone, even when there’s no one. I will not be that girl in the box”⁶. Mesmo quando não existe ninguém, podemos encontrar, na nossa imaginação, uma entidade com quem dialogar. Ao escolher agir, June assume o controlo do seu futuro, não o deixando nas

¹ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=1XYJjaRDA-o> [retirado a 19/04/2018].

² Cf. ATWOOD, *Op. Cit.*, 1986, p. 49.

³ Margaret Atwood *apud*. DAVIDSON, C., “A Feminist 1984”, *MS*, 17 de Fevereiro de 1982, p. 24.

⁴ A própria personagem do comandante, na série, faz este curioso comentário: “It’s like walking in the past, isn’t it?”, vide *The Handmaid’s Tale*, Temporada 1, Episódio 8: “Jezebels”.

⁵ Cf. ATWOOD, *Op. Cit.*, 2017.

⁶ Cf. *The Handmaid’s Tale*, Temporada 1, Episódio 8: “Jezebels”.

mãos de outros: “It's their own fault. They should have never given us uniforms if they didn't want us to be an army”¹.



Ilustração 71 - Planos que enquadram as "aias" a um canto, como se estivessem aprisionadas e alegorizando visualmente os seus sentimentos de submissão e marginalização.

Mas esta história não é apenas sobre o passado e um possível futuro. Ela também pretende tocar no presente. A necessidade que a protagonista da série tem de agir é representativa disso mesmo. “Now I'm awake to the world. I was asleep before. That's how we let it happen. When they slaughtered Congress, we didn't wake up. When they blamed terrorists and suspended the Constitution, we didn't wake up then, either. Nothing changes instantaneously. In a gradually heating bathtub, you'd be boiled to death before you knew it”². *The Handmaid's Tale* não representa, necessariamente, o presente, funcionando antes como uma advertência em relação aos riscos da apatia.

Tanto Atwood como Bruce Miller não são complacentes com o modo como retratam a mulher: “Yes, women will gang up on other women. Yes, they will accuse others to keep themselves off the hook: We see that very publicly in the age of social media, which enables group swarmings. Yes, they will gladly take positions of power over other women, even — and, possibly, especially — in systems in which women as a whole have scant power: All power is relative, and in tough times any amount is seen as better than none”³. Estas são palavras de Atwood. A escritora inclui, na sua narrativa, várias personagens que encaixam nesta descrição. Miller e Atwood criam mulheres cheias de virtudes, mas também cheias de defeitos, criam personagens humanas, personagens “interessantes e importantes”: “Why interesting and important? Because women are interesting and important in real life”⁴.

Qual a razão para os criadores da série incluírem o nome verdadeiro de Offred na narrativa, fazendo-o de forma enfática? O que o seu nome representa, tal como vimos,

¹ Cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 10: "Night".

² Cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 3: "Late".

³ Cf. ATWOOD, *Op. Cit.*, 2017.

⁴ Cf. *Id.*, *Ibid.*

liga-se com o sentimento de protecção maternal, com Hannah. A filha, por sua vez, é também uma alegoria que alenta a mãe, é o que lhe dá força para se mover, assimilando-se neste aspecto a Deméter. O nome June adiciona ainda mais achas à pequena chama da esperança. Ao longo da narrativa televisiva, June vai-se tornando a líder da rebelião. Existe melhor personagem mitológica para June se associar do que a deusa-rainha, a vingativa e implacável Hera?



Ilustração 72 - June Osborne como "deusa" em *The Handmaid's Tale* (2017), algo que se afirma devido à sua centralidade nos planos e ao contraste de cores. Em Gilead, só as mulheres férteis vestem branco, como se pode observar.

O nome não é a única alusão à divindade. Outro dos exemplos que podemos dar reza: “They didn't get everything. There was something inside her they couldn't take away. She looked invincible”¹. O “Eles” refere-se aqui ao governo totalitário. O “algo” que não conseguem tirar a June é a esperança. A frase “ela parecia invencível”, é uma alusão subtil à divindade sob análise.

Esta é apenas uma leitura, em relação às diferentes formas de usar a mitologia em narrativas contemporâneas. Neste caso, Hera é um emblema que representa não só a protecção maternal mas, tal como analisámos em *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* (1989), a possibilidade sempre existente, seja qual for a situação, de desejarmos e de nos esforçarmos por um futuro melhor.

Carl Jung trabalhou um tema a que chamou de “psicologia arquetípica”. Os arquétipos de Jung são padrões mentais que encontram paralelos por todo o mundo, seja em indivíduos ou numa cultura inteira. Os arquétipos podem aparecer em sonhos, religiões, nas artes e em costumes sociais. Segundo Jung, as ideias e padrões arquetípicos estão alojados no subconsciente colectivo. Jung defendia que os arquétipos são culturais, antropológicos e transcendem o mundo empírico de tempo e espaço, não sendo fenomenológicos. Um agrupamento de memórias e interpretações associadas a um arquétipo é um “complexo”. Ou, nas palavras do psicanalista: «As minhas perspectivas sobre as “reminiscências arcaicas”, a que chamo “arquétipos” ou “imagens primordiais”,

¹ Cf. *The Handmaid's Tale*, Temporada 1, Episódio 5: “Faithful”.

têm sido constantemente criticadas por pessoas a quem falta conhecimento suficiente em relação à psicologia dos sonhos e da mitologia. O termo “arquétipo” é mal interpretado, como se significasse certas imagens ou motivos mitológicos definitivos, mas estes não são nada mais que representações do consciente. Estas representações variáveis não podem ser herdadas. O arquétipo é uma tendência para formar essas representações como um motivo – representações que podem variar ao nível de pormenor sem perder o seu padrão básico»¹.

A Mãe é um desses arquétipos, cujo aspecto positivo é o amor maternal que nos dá a nossa primeira forma de identificação com o mundo. Jung considerou a Mãe como o arquétipo mais relevante, pois parece conter tudo o resto; este arquétipo difere de homens para mulheres, mas define sempre o que uma pessoa é². June Osborne encaixa nesta categoria.

1.7.4 *God of War III* (2010): Hera, símbolo de fertilidade

“I told him to kill you. I told him, the day you were born, to kill you. He would not have it. My stupid husband took pity. And now look what you have brought! Look at this, look at it! [aponta para flores mortas]. They’re dying because of you. Everything is dying because of you. The sun is gone, the ocean swallowed the land. Decease infects what remains. I am doing all I can to keep them alive. But you... Your ruthless murdering of the gods has caused all of this”³.

Neste jogo, cujo enredo já analisámos⁴, Hera também recebe o seu próprio nível. Porém, ao contrário do que acontece noutras partes da obra interactiva, o jogador não tenta matar todos os inimigos. Ao invés disso, Kratos precisa de resolver um *puzzle* presente no “Jardim de Hera”. A participação de Hera divide-se em três partes, começando com um monólogo e terminando com as últimas falas da deusa antes de ser morta pelo anti-herói.

O primeiro monólogo da deusa, acima citado, relembra a narrativa central do jogo, em que Kratos, um dos sucessores de Zeus, conseguirá destronar o rei imortal. Nas frases seguintes, podemos notar uma associação que os criadores da saga *God of War*

¹ Cf JUNG., C., “Approaching the Unconscious”, *Man and His Symbols*, Dell Publishing, London, 1964, p. 67.

² Vide *Id.*, *Ibid.*, p. 67.

³ Vide <https://www.youtube.com/watch?v=5oTsoJWLpCc> [retirado a 21/04/2018], vídeo do nível “O Jardim de Hera”.

⁴ Vide subcapítulo 1.5.8.

impuseram: a ligação de Hera ao mundo vegetal. Tal como já analisámos, algumas das divindades existentes nesta narrativa controlam elementos da natureza. Hélios controla o sol, Posídon controla os mares, e Hera, por sua vez, controla a vegetação. A deusa-rainha é um dos últimos níveis antes de Kratos defrontar Zeus, o que só por si já demonstra alguma importância oferecida à Argiva. Mas, mais do que isso, num parâmetro temático, a personagem “Hera” funciona como figura contrastante com Kratos. A deusa representa a fertilidade, a vida natural, conectada com o plano terrestre, enquanto o espartano representa a destruição, a morte, associada a uma ideia de vingança cega. A aversão de Hera em relação ao anti-herói, visto que Kratos partilha traços narrativo-mitológicos com Hércules, acaba por também encaixar na aproximação desta narrativa com a mitologia¹.



Ilustração 73 - Hera em *God of War III* (2010). À esquerda: Hera agarra as plantas mortas. Ao centro: a deusa-rainha de costas para Kratos, mostrando alguma vulnerabilidade na presença do semideus. À direita: Hera segura a sua coroa partida.

“You think this garden is not protected? Your brute strength may have bested Hercules, but your simple mind will never find a way out. I look forward to watching you die here. As an old man”, diz a deusa. No nível “O Jardim de Hera”, o protagonista é testado mentalmente. Ele não usa o seu físico, o que constitui uma das raras vezes em que isso acontece. O desafio é quase um labirinto imagético. Ou seja, só a partir de uma determinada perspectiva é possível perceber qual o caminho correcto para se poder escapar desse espaço. O nível é um paradoxo visual.

“You... simple... mortal... How dare you challenge us? You think you can just walk away? We aren’t finished. [Kratos parte a coroa de Hera] What have you done? What have you done to me? You coward. You destroy all you touch. Good luck with that little whore you call Pandora. [Kratos parte o pescoço da deusa]”. Este é o último monólogo da deusa. É perfeitamente perceptível que Hera se encontre perturbada, quase como se tivesse ela mesma sido agredida, mesmo antes de Kratos lhe tocar, devido à sua ligação com a natureza. Com a destruição da luz solar e com a subida das águas oceânicas,

¹ Sobre a relação de Hera com a vegetação, vide subcapítulo 1.4.

a terra, à qual a rainha é associada, não sobrevive. Isto é parte do que destrói a deusa, mas não é a única coisa.

Ao partir a coroa de Hera, o anti-herói arranca a rainha da sua identidade e do seu poder simbólico. A última arma da Argiva é o ataque pessoal. A deusa ofende, neste caso, Pandora, personagem que representa a humanidade. É isto que despoleta a raiva de um Kratos, previamente desinteressado nas palavras de Hera. Quando o anti-herói mata a divindade feminina, a vegetação à volta da imortal começa a apodrecer. Gradualmente, toda a flora morre, isto aproxima a Hera do jogo com a Deméter mitológica.



Ilustração 74 –A “morte” de Hera. À esquerda: a reacção de Kratos ao ataque verbal de Hera. Ao centro: Kratos estrangula a deusa. À direita: a morte da vegetação com um plano “god’s eye”.

Hera usa um vestido mais moderno e é notoriamente mais velha do que Afrodite. No entanto, mantém-se bela. Na situação em que a deusa surge, contudo, ela encontra-se suja e mentalmente desfeita. Há que realçar o facto de Hera não representar um problema que necessite de ser resolvido à força, uma questão que provém do modo como os criadores e compradores de videojogos vêm as entidades femininas, *i.e.*, como personagens em que a força não tem espaço para coexistir com a beleza. A mulher é colocada na gaveta do visualmente apelativo e não do fisicamente desafiante. O espartano viril pouco se incomoda com o zoar que as palavras da deusa-rainha representam para si. O único impedimento que as deusas podem representar é mental ou sexual.

2. Posídon

2.1 Posídon, “O detentor dos poderes elementares”¹

A etimologia de “Posídon” não é clara, mas supõe-se que a sua origem seja grega². As variantes do nome incluem Ποσειδάων, em micénico, ou Ποτειδάων em dórico, entre outras³. “Ποτει” é a porção mais fácil de classificar, significa “senhor”. A segunda parte é, contudo, ambígua. “Δά” pode associar-se a “terra”⁴, “água”, “caminho (no mar)”, “fonte de água”⁵, etc. Mas estas são apenas conjecturas, no seguimento das quais “marido da terra”, fórmula sugerida por U. Wilamowitz é a mais comumente aceite⁶. Em contrapartida, uma das certezas relativas ao deus é a sua antiguidade e importância. Posídon era uma divindade antiga, tribal, símbolo de poder unificador.

Em Trezena, ao nordeste do Peloponeso na Península da Argólida, o deus era considerado pai de Teseu e βασιλεύς, “rei”⁷. As moedas desta cidade incluem um tridente numa das suas faces. A própria localidade chamou-se, em tempos, *Poseidonia*⁸. Os homens de Mantinea, em Arcádia, adornavam os seus escudos com o tridente. Ainda nesta região central do Peloponeso, acreditava-se que era Posídon, e não Zeus, o pai de Perséfone⁹. Aqui acreditava-se que Reia também tinha enganado Crono em relação ao nascimento de Posídon. A deusa informou o titã que havia parido um cavalo, oferecendo-lhe assim um potro para comer e não o filho¹⁰. Pégaso e Aríon também eram descendentes do deus-rei. A Beócia e a Eólia, por sua vez, são associadas a Posídon, devido aos seus dois filhos designados Beoto e Éolo¹¹. O imortal teve uma descendência alargada.

O deus dos mares tentou cortejar Tétis, mas quando Témis profetizou que o descendente da nereide seria melhor do que o seu pai, o deus desistiu da ideia. Em seguida,

¹ Título de Jennifer Larson, cf. LARSON, J., *Ancient Greek Cults*, Routledge, New York e London, 2007, p. 57.

² Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 94. Sobre esta etimologia Roscher, chegou mesmo a dizer: “multiplicaram as interpretações mas não aumentaram as certezas”, cf. ROSCHER, *Op. Cit.*, 1893, vol. 3, p. 2789.

³ Vide BURKERT., *Op. Cit.*, 1972, p. 272.

⁴ Vide NILSSON, M.P., “Poseidon und die Entstehung des griechischen Gotterglaubens [Review]”, *AJP*, 74 (2) / 155-156. “Terra” é a tradução da partícula “δᾶ”, que pode servir como invocação à terra, vide, por exemplo THEOC., *Id.*, 4.17; ao associar-se a outra palavra, o sentido muda.

⁵ Sobre a etimologia do nome “Posídon”, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 272.

⁶ Vide WILAMOWITZ, *Op. Cit.*, 1931, vol. 1, p. 212.

⁷ Cf. PAUS., 2.30.6.

⁸ Cf. HDT, 8.94.

⁹ Cf. LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 66.

¹⁰ Vide PAUS., 8.10.3 e 8.8.2.

¹¹ Cf. HYG., *Fab.*, 186.

Posídon virou a sua atenção para Anfitrite, outra das nereides. Juntos tiveram três filhos: Tritão, Rodes, e Bentesícime¹. Anfitrite e Posídon têm características semelhantes a Zeus e Hera, no que respeita a incursões românticas². Neste âmbito, há que realçar a relação de Posídon com Cila e o castigo imposto por Anfitrite a esta beldade tornada monstro³. Outra divindade com que Posídon se envolveu foi Deméter, tendo com ela a filha Despena⁴. Ao unir-se, “em côncavas grutas” com a ninfa Toosa, o deus teve Polifemo como mais um dos seus descendentes⁵. Cânace teve de Posídon: Aloeus, Epopeu, Hopelo, Nireu e Tríopas⁶. Com Ifimedia, o deus teve Oto e Efialtes⁷. Com Tiro teve Pélias e Neleu⁸. Com Ascra teve Éoclo⁹. Amimone e Quio também eram apontados como filhos de Posídon¹⁰.

Os Tessálios também viam o deus como um ser ancestral, como um antepassado seu. O deus tinha cultos em diversos espaços, entre os quais se incluíam a península Calcídica ou Posidónia-Pesto, no Sul de Itália.

Em Atenas, existia um mito que apontava para uma disputa entre Posídon e Atena pelo domínio da cidade¹¹. Ainda neste território, o deus-rei é associado a Erecteu, mas o nome “Posídon” perde aqui importância, tendo um dos seus filhos sido derrotado por Erecteu¹² e permanecendo o templo com a designação Ἐρέχθειον, *i.e.*, “a casa de Erecteu”. Apesar disso, através dos Poemas Homéricos, foi o nome “Posídon” que ficou, num sentido mais generalizado, para a História¹³.

O rei dos mares participava em várias disputas de origem de cidades. Embates que perdia sempre¹⁴. Atenas não foi exceção¹⁵.

“[...] tenho honra igual, pela força! / Pois somos três os irmãos, filhos de Crono, que Reia deu à luz: / Zeus e eu, sendo o terceiro Hades, rei dos mortos. / De forma tripla estão todas as coisas divididas; cada um participa / da honra que lhe coube. Coube-me habitar para sempre / o mar cinzento,

¹ Cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 1.4.5.

² Este tipo de relacionamento corresponde à introdução de um *topos* estrutural.

³ Sobre todo este parágrafo vide GRAVES, R., *The Greek Myths*, The Folio Society, Ehrhardt, 1998, p. 64.

⁴ Cf. PAUS., 8.25.7 e 8.42.1;

⁵ Cf. *Od.*, 1.68-75.

⁶ Cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 1.7.4.

⁷ Cf. *Id.*, *ibid.*

⁸ Cf. *Od.*, 11.235-254.

⁹ Cf. PAUS., 9.29.1.

¹⁰ Cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 2.1.4-5 e PAUS., 7.4.8, respectivamente. Para uma lista completa de toda a sua descendência vide HYG., *Fab.*, 157.

¹¹ Cf. HDT., 8.55; PAUS., 2.30.6; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.14.1. Vide ainda GRAVES, *Op. Cit.*, 1998, p. 65.

¹² Vide EUR., *Erechtheus*, fr. 65.59-60 e *Ion*, 281-282.

¹³ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1972, pp. 175-177.

¹⁴ Estes eram mitos políticos. Em Egina perdeu para Zeus; em Naxos para Dioniso; em Corinto, numa disputa com Hélio, apenas ficou com o Istmo, enquanto a segunda divindade ficou com a Acrópole, vide PAUS., 2.4.7; na Argólida perdeu para Hera, vide PAUS., 2.15.5.

¹⁵ Vide HDT., 1.173 e 8.55; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.14; PAUS., 24.3; HYG., *Fab.*, 164.

agitadas as sortes; a Hades, a escuridão nebulosa. / E a Zeus coube o vasto céu, no meio do éter e das nuvens. / Mas a terra ainda é comum aos três, assim como o alto Olimpo”¹.

Estas são palavras de Posídon, ao descrever a igualdade de posição que ele tem com os outros deuses-reis, seus irmãos. O deus induz à ideia de um estatuto igualitário, mas não deixa de cumprir as ordens do seu irmão, talvez por este ser o mais velho². Robert Graves aponta para o facto de Posídon ser igual a Zeus em dignidade, mas inferior em poder³. Os Poemas Homéricos fazem de Posídon o único e incontestável rei dos mares, sendo esse o seu reino total. Quem por aí se aventurar, precisa de garantir que o deus esteja satisfeito, fazendo-lhe oferendas. Quem fizer do mar a sua vida profissional, ao reformar-se, dedica ao deus todas as suas preces.

Os Poemas Homéricos são os grandes responsáveis pela forma como Posídon é percebido, mesmo nos dias de hoje. A *Ilíada* descreve a presença possante do deus:

“Desceu imediatamente da áspera montanha, caminhando / com passos rápidos; tremeram os altos montes e os bosques / sob os pés imortais de Posídon, à medida que caminha. / Três foram os passos que deu: e ao quarto passo chegou / ao destino, Egas, onde fora construído seu famoso palácio / no fundo do mar [...]. Foi aí que chegou e fez atrelar ao carro seus cavalos velozes / de brônzeos cascos com fartas crinas douradas; / e de ouro se armou ele próprio à volta do corpo. [...] subiu para o carro, / que conduziu por cima das ondas. Por baixo dançaram / golfinhos das profundezas, pois conheciam seu soberano / [...] ele continuou depressa em frente, / sem que se molhasse do carro o eixo de bronze”⁴.

Basta este passo para fornecer praticamente todos os atributos principais do deus dos mares. Ele é o que faz tremer os montes, é associado aos cavalos, e é quem controla os mares. O passo traduz já o deus num estado de síncrese.

A *Odisseia* acrescenta o único elemento em falta – o tridente⁵:

“[...] reuniu as nuvens; e segurando na mão / o tridente, encrespou o mar. Incitou de todos os lados / toda a espécie de ventos e escondeu com nuvens / tanto a terra como o mar. A noite caiu a pique do céu”⁶.

O tridente, a arma principal de Posídon, pode ser facilmente identificado com o arpão piscatório. Porém tem-se especulado sobre a origem do instrumento como uma arma associado ao trovão das tempestades marítimas, ou como um símbolo indo-europeu de realeza⁷.

¹ Cf. *Il.*, 15.186-193 (Trad. Frederico Lourenço).

² Cf. *Il.*, 15.182. Hesíodo, por sua vez, afirma que Zeus é o filho mais jovem de Crono, cf. HES., *Theog.*, 456 sq.

³ Cf. GRAVES, *Op. Cit.*, 1998, p. 64.

⁴ Cf. *Il.*, 13.17-31.

⁵ Apolodoro diz que foram os Ciclopes quem entregou o tridente a Posídon, cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 1.2.1.

⁶ Cf. *Od.*, 5.282-381.

⁷ Vide DEUBNER, L., *Attische Feste*, H. Keller, Berlin, 1932, p. 9-17 e 40-50; vide também, DILLON, Matthew, *Girls and Women in Classical Greek Religion*, Routledge, London, 2003, pp. 57-60 e 124-125.

Sabemos ainda que este deus-rei era popular no mundo grego. Ele tinha um importante santuário no istmo de Corinto, local em que se celebravam os Jogos Ístmicos, pan-helénicos, desde 582 a.C., e em que se dava centralidade à divindade marítima e à sua conjugue Anfitrite. O culto a Posídon, neste lugar, é um dos mais antigos, datando de c. 1050 a.C.¹. A ligação ao mar fazia de Posídon o deus preferido para todos os que se ligavam a esse espaço².

Os pescadores tinham uma predilecção especial pelo deus, explicando assim a razão porque era representado com um peixe³. A citação supracitada ainda realça outro factor que Posídon controla – o perigo sempre iminente de uma tempestade. Essa é uma ameaça que também pode surgir como bênção⁴, ou seja, uma tormenta marítima que pode ser acalmada pelo deus⁵.

O deus dos mares também é a divindade associada aos tremores de terra, tal como o seu epíteto homérico indica: ele é o “Sacudidor da Terra”⁶. O deus tem a capacidade de manipular a estrutura de uma montanha e de lançá-la ao mar com o seu tridente. Foi deste modo que Posídon abriu o vale de Tempe, entre o Olimpo e Ossa⁷. No caso de um terramoto atingir uma localidade, a culpa era, necessariamente, de Posídon e não de outra qualquer divindade⁸. Ele era ασφάλειος, “deus da firmeza”, um eufemismo, pois era quem tinha a capacidade de “apaziguar” um tremor de terra.

W. K. C. Guthrie, porém, afirma que esta associação é estranha, pois não é “natural para um povo de uma terra cataclísmica, atribuir terremotos a um deus marítimo”. O autor defende que o deus tem uma origem mais misteriosa. Esse mistério que circunda as origens de Posídon é a explicação mais plausível, a que se aproxima mais da perspectiva grega⁹.

¹ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 59.

² Que não precisavam de ser, necessariamente, pescadores ou vendedores de peixe. No istmo de Corinto, o deus protegia uma indústria cerâmica dependente de trocas marítimas, vide MIKALSON, Jon D., *The Sacred and Civil Calendar of the Athenian Year*, Princeton University Press, Princeton e New Jersey, 1975, p. 160.

³ Vide Ilustração 11.

⁴ Cf. HDT., 7.192, em que se relata que uma tempestade levou à derrota da frota persa, em 480 a.C. Desde esse momento, Posídon passou a ser cultuado como σωτήρ, “o salvador”.

⁵ VERG., *Aen.*, 1.133-147.

⁶ Cf., *Il.*, 15.184.

⁷ Vide HDT., 7.129; PIND., *Pyth.*, 4246a.

⁸ Vide DIOD. SIC., 15.49; PAUS., 7.24.6.

⁹ Vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 96. Vide também NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 120; NILSSON, M. *Greek Popular Religion*, Columbia University, New York, 1947, p. 11.

Além disso, o Sacudidor da Terra, ἑνοσίχθων¹, era ainda a entidade imortal que recebia sacrifícios de touros, pelo que lhe chamavam Ταύρειος, o “Posídon-Touro”². O animal com o qual era mais conectado, contudo, seria o cavalo. As duas funções essenciais de Posídon enquanto deus, na perspectiva humana, eram garantir a segurança de embarcações marítimas e domar cavalos³. Os seus santuários continham representações de cavalos. Todas as oportunidades existentes de este animal ser associado ao deus eram concretizadas, como acontecia em corridas de bigas ou quadrigas⁴. Assumindo estas feições o deus era Posídon ἵππιος, Hípio⁵. Se nos deslocarmos à Tessália e nos quisermos referir ao mito que o confirma como criador do cavalo, teremos de nos referir ao deus como Posídon Πετραίος, *i.e.* “relacionado com rochas”⁶. Outras tradições mitológicas, em que o animal equestre está presente, também incluem o deus-rei, como acontece na história de Medusa decepada⁷ ou de Deméter Erínia⁸.

Apesar da sua ligação com a terra e com o cavalo, Posídon é uma divindade marítima que tem pouca relação com a flora. Seguindo as ideias de U. Wilamowitz, W. K. C. Guthrie afirma, todavia, que a ligação entre terra e água não é “inconsistente”, dado que “é a água que fertiliza a terra”⁹. H. J. Rose sugere mesmo que esta “é uma história muito antiga, em que um poder feminino e masculino se uniram para gerar descendência”¹⁰. Assim, Posídon teria uma origem anterior à chegada dos Aqueus, prévia à invasão

¹ Cf. *Il.*, 7.445, *Od.*, 5.366, HES., *Op.*, 667.

² Vide PAUS., 10.9.4.

³ Cf. *Hom. Hymn. Pos.*, 22.4; PAUS., 7.21.9. Guthrie afirma que Posídon é primeiro deus dos mares e dos terremotos, sendo só depois a divindade associada aos cavalos. Vide, GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, pp. 94-95.

⁴ Sobre Posídon como patrono deste tipo de corridas e de cavalos, vide SCHACHTER, Albert, *Cults of Boiotia*, University of London, Institute of Classical Studies, London, 1981, vol. 2, pp. 207-221. Vide também TEFFETELLER, A., “The chariot rite at Onchestos: Homeric Hymn to Apollo 229-38”, *JHS* 121/159-166.

⁵ Cf. PAUS., 7.21.7-9.

⁶ Cf. PIND., *Pyth.*, 4.246; AP. RHOD., *Arg.*, 3.1244.

⁷ Cf. *Il.*, 20.404, 6.155 e segs; et HES., *Theog.*, 278 sq., em que se afirma que Pégaso é filho de Posídon. Sobre a ligação entre Posídon, Perseu e Medusa, *i.e.*, “senhora”, “rainha”, vide CAMPBELL, *Op. Cit.*, 1976, p. 153-157.

⁸ Vide HES. *Theog.*, 277. APOLLOD., *Biblioth.* 2.37-39; e PAUS., 8.25.6 e 8.42.1-13. Em Figaleia, Arcádia, Deméter tinha uma imagem votiva que a representava com cabeça de cavalo, vide PAUS., 8.25.4. Plutarco chegou a apontar para o relacionamento de Posídon e Deméter como “espíritos de fertilidade”, ao denominar Posídon como entidade que partilha o templo de Deméter, cf. PLUT., *Quaest. Conv.*, 668e. Sobre a relação de Posídon com o Inverno, “a estação em que a sua raiva é mais evidente” e, sucessivamente, com Deméter, vide ROBERTSON, Noel, “Poseidon’s festival at the winter solstice”, *CQ*, 34 (1) / 1-16. O emparelhamento cultural destes dois deuses era extenso, estando presente na Ática, em Argos, na Arcádia e em Mícono. Posídon era quem fertilizava a terra, apesar disto, ele também a podia inundar, criando ao mesmo tempo empatia e inimizade com a simbologia de Deméter. Em Elêusis, o epíteto de Posídon πατήρ também o ligava à deusa. O epíteto de Deméter, “Erínia”, relaciona-se com a fúria que esta sentiu ao ser coberta, enquanto égua, por Posídon, enquanto cavalo, vide PIND., *Pyth.*, 6.50; PAUS., 8.25.3-5; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.6.8.

⁹ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 95-97.

¹⁰ Vide ROSE, H.J., *A Handbook to Greek Mythology*, Methuen, London, 1965, p. 63.

dórica. Se o deus-rei tem uma origem “helénica”, não especificamente balcânica, isso pode significar que ele não foi sempre um deus marítimo.

A palavra para “mar”, θάλασσα, não é originalmente grega, mas estrangeira¹. Tal como diz W.K.C. Guthrie, “o estudo das origens oferece uma assistência limitada, em relação à compreensão da mente religiosa Grega”². Mas, no caso de ter existido um culto a um Posídon ctónico³, este será antecedente à fixação homérica do deus, pelo que, o Posídon grego, clássico, é, indubitavelmente, o deus dos mares.

No mundo grego, o cavalo estava ligado à água, pelo que, quando era sacrificado ao seu “pai”, afogavam-no⁴. Todas as fontes hidrosféricas eram providenciadas por Posídon⁵, ideia justificada mitologicamente, pois o deus desferia um golpe com o seu tridente e fazia uma fonte de água correr⁶. Deste modo, também a água doce podia ter origem em Posídon. O deus do mar (e, conseqüentemente, do sal) era o deus das profundezas, principalmente, do mar profundo. O que não significa que Posídon se aproxime de Hades e dos mortos⁷. Não obstante, o deus marinho era associado a oráculos, no cabo Ténaro, por exemplo. É pois sintomático que, quando Ulisses se vê na obrigação de fundar um novo local de culto a Posídon⁸, W. Burkert denomine o feito como uma fundação de “oráculos de mortos”⁹.

O Posídon homérico, a representação que mais marcou a divindade, definiu-o como grande e poderoso. No entanto, por ser mais antigo, o deus dos mares também tinha dificuldades em impor-se ao restante panteão. Talvez por isso, seja epicamente representado como um deus furioso: Posídon ficava particularmente irado quando as leis rituais que protegiam os suplicantes eram violadas.

Na *Ilíada*, o deus não consegue destruir Tróia de forma rápida. E, na *Odisseia*, apesar de atrasar o regresso de Ulisses, o deus marinho não o consegue impedir. O deus é semelhante a um deus primitivo, o que explica a sua importância primordial e a sua ligação a essências elementares. O mar, os terremotos e mesmo o cavalo, são forças da

¹ Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 97.

² Cf. *Id.*, *ibid.*, p. 99.

³ Ésquilo, por exemplo, confirma que esta faceta do deus existia, cf. AESCH., *Sept.*, 304-311. O mesmo indica Pausânias, vide PAUS., 8.7.2.

⁴ Vide *Il.*, 21.131 e segs; EUST., 1293.8.

⁵ Cf. AESCH., *Sept.*, 308.

⁶ Vide *Od.* 4.505; APOLLOD.; 3.14.1-2.

⁷ Mas que também pode indicar que Posídon se aproxima, na sua forma primitiva, do submundo. A historiografia das origens mitológicas, por vezes, é discordante. Neste caso, a semelhança entre Posídon e Hades acontece através dos cavalos, apanágio associado aos dois deuses, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 97. O autor ainda aponta para o facto de também o touro se associar à fertilidade, *Id. ibid.*, p. 50.

⁸ Cf. *Od.*, 11.119-134.

⁹ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 278.

natureza. Os dois primeiros são colossos que o homem sempre temeu. O segundo, se domesticado, era a forma de transporte mais acessível que o homem tinha, um meio de deslocação que chegou ao mundo moderno. Apesar do referido na citação da *Ilíada*, Posídon não era o deus-rei mais poderoso. Zeus era quem detinha o raio celeste; problema que se adensa com “o processo de pan-helenização [que] requeria que todos os deuses do cânone se subordinassem a Zeus”¹. Em comparação com os *neoi*, Posídon também não detinha a força natural predominante. Essa força suprema, a iluminação ou clareza, pertenciam a Apolo ou Atena. Apesar da importância da sua antiguidade, Posídon não seria uma figura essencial em território ático (apesar de ele celebrar o *agon* com Atena, pela disputa de Atenas²), pelo menos não o era, se o compararmos com Zeus, Deméter, Apolo, Dioniso ou Atena³.

2.2 Representações Cinematográficas: Posídon

2.2.1 Traços mitológicos essenciais: *The Hollywood Revue* (1929)

A maioria dos filmes que representa o deus dos mares retém apenas duas ideias da Antiguidade: o contexto espaço-mitológico em que o deus clássico se enquadra; e o tridente que Posídon segura. Alguns dos filmes já analisados identificam Posídon apenas como detentor e utilizador destes atributos basilares.

Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief (2010) apresenta o deus fazendo-o emergir do mar, em direcção a uma praia. O areal simboliza a saída do mundo mitológico, sendo uma ponte que dá acesso ao mundo terrestre. O mar é o espaço que nunca muda o aspecto apesar da passagem do tempo. A personagem é retratada, enquanto deus, como um colosso. Posídon também assume a forma de homem, ou seja, diminui a sua estatura até igualar a de um humano⁴. Nesse filme, ele toma duas formas: a divina que segura o tridente (vide ilustração 52); e, depois de metamorfoseado, ao passar a vestir um casaco com capuz, a de um homem contemporâneo.

Clash of the Titans e *Wrath of the Titans* (2010/2012) não incorporam sequer a dimensão marítima do deus (apesar de o filme original o fazer). Estas duas longas-metragens tentam representar o panteão, não oferecendo nenhum destaque

¹ Cf. LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 57.

² Sobre este mito, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.14.1; HYG., *Fab.*, 164; OV., *Met.*, 6.70 sq.

³ Cf. LARSON, *Op. Cit.*, p. 68.

⁴ Existem exemplos de Posídon a metamorfosear-se em homem, por exemplo, quando construiu com Apolo a muralha de Tróia, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 2.5.9.

narrativo especial aos deuses considerados secundários (ou seja, todos à excepção de Zeus ou Hades, vide ilustração 31). Assim, Posídon é identificável apenas pelo instrumento que segura e, talvez, pela sua idade mais avançada, próxima da faixa etária de Zeus e de Hades, de quem é irmão (vide ilustração 30). Na sequência, os argumentistas oferecem mais falas e participação narrativa a Posídon¹, definindo-o como irmão mais velho e cujos conselhos são valiosos. Iconograficamente, apenas o tridente e a sua posição no conselho dos deuses (vide ilustração 31, em que se encontra sentado do lado direito de Zeus) o identificam como o deus grego dos mares.

Immortals (2011) também opta por um tipo de formulação imagética semelhante. O actor que representa Posídon é ainda mais jovem que o de *Percy Jackson* e com maior destreza física. A arma de três gumes que o deus segura é uma das únicas características icónicas que o diferencia das outras divindades. Existe uma cena em que o deus mergulha do Olimpo em direcção aos mares e provoca um *tsunami*. Este Posídon usa uma coroa estilizada na cabeça (vide ilustração 36).

Estas três narrativas fílmicas ainda se aproximam em outros dois aspectos. Além das produções não serem temporalmente distantes, todas elas exploram uma *diegese* a que chamámos anteriormente de “Titanomaquia invertida”, uma guerra cosmogónica em que os Titãs sobem ao Olimpo para destronar os *véoi*, os “deuses novos”. Ainda se acrescenta o facto de todos os filmes oferecerem alguma importância a Posídon no seio da narrativa, mesmo que mínima. Em *Percy Jackson* ele é o pai do protagonista; em *Clash of the Titans*, é o segundo irmão mais destacado de Zeus; em *Immortals*, que inclui um elemento narrativo que possibilita a morte dos “imortais”, Posídon é um dos últimos deuses a sobreviver à investida dos titãs.

A maioria das representações contemporâneas de Posídon, mais comumente designado “Neptuno” (seguindo a tradição latina), mesmo fora do cinema, apresenta o deus como um homem idoso, por vezes coroado e, de forma habitual, segurando o tridente. Este tipo de iconografia torna-se uma reminiscência clássica, recorrente e inúmeras vezes repetida, que se estabelece na tradição ocidental quando se pretende vincar iconograficamente a ligação de uma festa, um local, ou uma narrativa, com um contexto marítimo. O tridente do rei “Neptuno” foi o elemento predominante que sobreviveu do mundo Antigo.

¹ Danny Huston desempenha o papel típico de personagem secundária descartável, funcionando a sua morte como razão para um dos protagonistas agir contra o antagonista.

Um exemplo cinematográfico desta ocorrência pode ser dado através de uma das *performances* presentes em *The Hollywood Revue* (1929). O filme foi produzido por Harry Rapf e Irving Thalberg e realizado por Charles Reisner. A longa-metragem não é uma produção habitual nos dias de hoje, mas era muito comum nas décadas de 1930 e 1940, no cinema dos EUA. Uma *Revue*, ou “Revista”, era uma colecção de actuações teatrais, geralmente associadas à Broadway (e, neste caso, produzidas pela MGM)¹. O destaque de *The Hollywood Revue* não ia necessariamente para as actuações, mas antes, para as “estrelas de cinema”². Entre as estrelas incluíam-se artistas multifacetados, proficientes em representação teatral, dança e/ou canto, como: Jack Benny, Joan Crawford, Norma Shearer, John Gilbert, Stan Laurel e Oliver Hardy, incluindo-se também a primeira performance da música “Singin’ in the Rain”. A novidade e interesse destes filmes residia na junção de artes performativas com o recente cinema sonoro. Tudo isto tem que ver com Posídon pois, numa das actuações, aparece o deus, senhor dos mares³.

“Oooh... Our beautiful daughter has returned. Untouched, unsullied by contact [...]. Come my lovely pearl. Let me once more feast my old eyes upon you”, é este o pedido de um Posídon coroado, vestido de branco e a segurar o tridente, em pé, à frente do seu trono. No topo de uma escadaria, encontra-se uma concha gigante, a que o deus dos mares dirigia o seu pedido⁴. Esta abre-se lentamente e uma bela mulher começa a descer as escadas de forma pomposa. De repente, a beldade escorrega e descobrimos que quem se encontra atrás do vestido é nada mais que o próprio Buster Keaton. O comediante veste-se de mulher, destacando-se no traje dois *pompons* com folhos no lugar de seios femininos. Segue-se a actuação típica do actor, que faz uso de comédia física para despoletar o riso.

A actuação decorre, supostamente, no reino de Posídon, debaixo de água, o que explica toda a trapalhada de Keaton. O actor esforça-se por captar a atenção do deus, mas este não se mostra muito interessado. Keaton ao perceber que o deus-rei está a ler o jornal, aproxima-se, arranca-lhe o objecto das mãos e começa a fazer-lhe uma *lap-dance*.

¹ Foram produzidos cinco filmes destes: *The Broadway Melody* (1929); *Broadway Melody of 1936* ou, em português, *Parada Maravilhosa de 1936*; *Broadway Melody of 1938* ou *Maravilhas de 1938*; *Broadway Melody of 1940* ou *Idílio Musical*; e *Broadway Rhythm* ou *Os Reis do Ritmo* (1944).

² *The Hollywood Revue of 1929* teve um orçamento de 426 mil dólares e uma receita de mais de 1.1 milhões de dólares. Para uma recepção positiva da crítica vide HALL, Mordaunt, “The Screen”, *The New York Times*, 15 de Agosto de 1929; “Hollywood Revue”, *Variety*, 27 Junho de 1929; MOSHER, John, “The Current Cinema”, *The New Yorker*, 24 de Agosto de 1929.

³ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=OcLvoNcaFXU> [retirado a 26/04/2018].

⁴ Esta é uma referência clara ao nascimento de Afrodite, a partir de uma concha, vide PAUL. FEST., 52.

Algumas destas opções artísticas evidenciam que o filme foi produzido antes do código de Hays. O *sketch* não inova a linguagem cinematográfica (apesar de Keaton o ter feito), nem funciona como uma representação cinematográfica significativa de Posídon; a cena apresenta o deus-rei como uma referência habitual da divindade no mundo das artes performativas.



Ilustração 75 – Posídon em *The Hollywood Revue* (1929). À esquerda: Posídon idoso e coroadado, segura o tridente. Ao centro: cartaz promocional do filme, com Buster Keaton destacado, em que se lê: “A Metro-Goldwyn-

Mayer, Talking-Singing-Dancing, Picture”. À direita: Buster Keaton, mascarado de mulher e com *pompons* no lugar de seios, faz uma *lap-dance* ao deus-rei. Atrás da divindade está o tridente, encostado ao trono. Em pano de fundo vemos algas, como se estivéssemos no fundo do mar.

2.2.2 Outras formas representativas de Posídon

Tal como pudemos observar, mitologicamente, uma das opções representativas do Sacudidor da Terra é como ser primordial. Em *Jason and the Argonauts*¹ (1963), Posídon, interpretado por Bill Gudgeon, não é retratado como um deus, ou pelo menos, não tem os mesmos traços que outras entidades olímpicas presentes no mesmo filme. Posídon é um ser elementar, que emerge do mar, aparece semidespido, com uma coroa a adorná-lo e faz uso de força física para ajudar os protagonistas. O deus dos mares surge numa passagem marítima, entre as Rochas de Cianeia, para apaziguar o que aparenta ser um “terramoto”, todavia, não provocado por si². Ele emerge dos mares como se fosse um “tritão”, *i.e.*, com torso de homem, cauda de peixe e uma coroa. O deus intervém na acção segurando dois rochedos o tempo suficiente para que os heróis passem. Depois de cumprida a sua missão, Posídon volta a submergir³.

O *remake* que em 2000 se fez deste filme⁴, com o mesmo nome, exagera ainda mais esta linha representativa. Posídon já não é um deus benfazejo, aproximando-se mais

¹ Vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, pp. 114 e 115.

² Também denominadas de “Simplégades”, onde decorre uma das cenas do filme. Este lugar caracterizava-se por conter um par de rochedos, que formavam um estreito, uma passagem marítima. Quando alguém os tentava ultrapassar, elas embatiam uma contra a outra. A intervenção de Posídon, nesta aventura, não existe nas fontes (o *remake* representou a versão mitológica original). Sobre as Simplégades em fontes clássicas vide AP. RHOD., *Arg.*, 316 e segs; SEN., *Med.*, 595 sq.; DIOD. SIC., 5.47.3.

³ *Cutscene* disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bz9OcRHUmAg> [retirado a 10-11-2017].

⁴ Sobre esta questão, vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 115.

da versão homérica do deus. Ele torna-se em um dos inúmeros antagonistas que os Argonautas defrontam. Zeus e Hera chamam-lhe “irmão de Zeus”, mas esta é a única forma de o podermos identificar enquanto entidade divina; a forma como é representado, por exemplo, não o possibilita. Posídon não tem a capacidade de falar, a sua pele é rochosa, com algumas algas salientes, e a sua estatura colossal. Os *designers* da personagem incluíram, no próprio aspecto de Posídon, a ligação que tem com o seu reino. Narrativamente, o deus funciona como um obstáculo temporário, sendo retratado como um “monstro”, aproximando-se mais de um “Adamastor” que de um olímpico. Os cineastas, apesar de não atribuírem importância a Posídon, não deixaram de incluir no filme a sua capacidade de controlar os mares, de produzir maremotos.

Em *God of War III* (2010), o Sacudidor da Terra assume duas formas¹. A primeira é a de um ser antropomórfico. Posídon tem o aspecto de um homem novo, mais jovem que Zeus e usa um diadema. O seu corpo musculado está coberto de tatuagens que ostentam brilho e cujas linhas desembocam num tridente estilizado, posto sobre o peito, como se fossem rios a desaguardem no mar (vide ilustração 55 e 76). O deus, ao equiparar-se ao aspecto de um humano, é retratado como o homem perfeito. A apresentação de Posídon acontece ao mesmo tempo que são introduzidas outras divindades, nomeadamente Hermes, Zeus, Hades e Hélio – as personagens mitológicas masculinas com preponderância no jogo. É também neste momento que uma serpente sobe pelo braço esquerdo de Posídon, como se de um animal de estimação se tratasse, uma possível referência a Medusa ou a Atena (a serpente é associada a ambas).



Ilustração 76 – Representação de Posídon em *God of War* (2010). À esquerda: Posídon com tridente estilizado no peito e diadema, segura em uma serpente com o braço esquerdo. Ao centro: a forma divina do deus, com tridente na mão direita, cavalos e rochas como membros inferiores, e as patas de crustáceo em forma de tridente, em plano de fundo. À direita: o brilho do deus aquando da sua introdução.

O deus dos mares marca o primeiro nível complexo do jogo. O mundo dos videojogos chama-lhe a primeira “Boss Fight”. Quando o jogador atinge esta fase, Posídon assume a sua segunda forma, tomando-se assim deiforme. A configuração que

¹ *Cutscene* disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qN_FFsuUqNA [retirado a 27/04/2018].

tem interliga-se com elementos marinhos: água, como se fosse uma onda gigante; e patas de crustáceo – imitando o aspecto de um tridente e que usa como armas de ataque¹. A iconografia estilizada acrescenta também a associação que o deus tem à fauna equestre. O seu corpo inferior é composto por rochas e cabeças de cavalo, formadas por água (o animal equestre e as rochas são reminiscências do epíteto Περπαίος). Na mão direita, Posídon segura o tridente. Kratos, de modo a prosseguir com o objectivo do jogo, *i.e.*, matar todo o panteão grego, tem de assassinar o deus dos mares, uma das entidades mais poderosas e de maior relevância cósmica (no sentido original do termo).

Posídon, assumindo um aspecto sobrenatural, luta contra Kratos. O deus mais idêntico a um humano encontra-se protegido pela sua forma divina, como se esta fosse um escudo protector, uma “carapaça imortal”. Mas Kratos, sendo o protagonista “heróico”, consegue separar os dois corpos. O espartano desfere os últimos golpes à versão mais antropomórfica do deus dos mares. Desta feita, ao voltar à sua forma inicial, as tatuagens que preenchem todo o seu corpo já não brilham tão intensamente, a luz que emana torna-se intermitente, como se perdesse controlo sobre os seus poderes divinos, como se o deus se afastasse lentamente do estado imortal. Kratos, ao jeito da sua personagem e da série *God of War*, esmurra Posídon e fura-lhe os olhos com os polegares (o que é remanescente do protagonista de *Rei Édipo*). O anti-herói mata o deus, espancando-o.

Apesar da dicotomia constante entre o humano e o divino, entre imortalidade e mortalidade, garantida pela necessidade de interacção num “jogo de luta”, a cena final desta *cutscene*, volta a tocar em elementos mitológicos essenciais. Como neo-mitologia que é, *God of War* faz com que o deus, cujo corpo está completamente delapidado, regresse ao seu reino. Kratos atira o corpo moribundo de Posídon para o mar. Ao cair, o deus parece diluir-se ou metamorfosear-se em água, como se voltasse a um estado primordial. O deus embate contra o mar e uma parede ondulante cria um maremoto inimaginável. As águas elevam-se, cobrem toda a superfície terrestre, e acabam por alcançar o topo das montanhas mais elevadas. Depois de um dos grandes “organizadores” morrer, a desordem instala-se.

Em *Hercules*, da Disney, Posídon, apesar de merecer uma única referência imagética representativa, não tendo falas ou relevância no enredo, é retratado como um

¹ Comparar estas informações com mosaicos do Museu do Bardo na Tunísia; vide em especial: http://www.bardomuseum.tn/index.php?option=com_content&view=article&id=202%3Ale-dieu-ocean&catid=43%3Alatine-romaine-&Itemid=29&lang=en [retirado a 10/06/2018].

olímpico. O deus, tal como as restantes entidades divinas, emana um brilho azul, cor que o homem actual associa ao mar (na Antiguidade, curiosamente, o mar é muitas vezes associado à cor do vinho¹ ou ao cinzento²). Esta não é a única ligação marítima. Mais uma vez, o próprio aspecto do deus recebe traços deste contexto marinho. Desta feita, Posídon assume elementos de um peixe, tendo guelras ao invés de cabelo. O deus dos mares ainda veste um χιτών e segura um tridente dourado, tendo, de resto, uma aparência antropomórfica.

2.2.3 Posídon nas primeiras décadas do Cinema (1899-1936)

O primeiro filme a representar Posídon terá sido *Neptune et Amphitrite* (1899), realizado por Georges Méliès. Inúmeras vezes, os arquivistas, historiadores e restauradores de Cinema conseguem salvar um filme “primitivo”; se não for na íntegra, pelo menos salvam partes da película. Algo que praticamente não aconteceu com *Neptune et Amphitrite*, o que realça a importância dos três trabalhos cinematográficos aqui aferidos. Existem poucas informações em relação ao filme, porém sabemos que teria a duração de vinte minutos e que, a determinada altura, Neptuno ou Posídon seria transportado numa concha gigante pelas sirenes³. O título também nos indica que um conhecimento mínimo da mitologia perpassava a narrativa.



Ilustração 77 – Plano de *Neptune's Daughters* (1900), na cintura das bailarinas está uma cor mais escura, o horizonte do mar; aos pés das mesmas, as ondas encontram-se com a areia.

Um ano depois, em 1900, surgiu o primeiro filme com o título *Neptune's Daughters*⁴. A obra foi produzida por Frederick S. Armitage, para a American Mutoscope and Biograph Company. A curta-metragem destaca-se pelo uso da técnica de sobreposição, em que duas ou mais imagens eram projectadas em simultâneo, no mesmo *frame*⁵. Neste caso, a equipa

¹ Cf. *Il.*, 23.143; *Od.*, 5.132; 5.221; 7.250; 12.388. Sobre como este e outros tipos de coloração eram percebidos na Antiguidade, Vide BRADLEY, Mark, “Colour as Synaesthetic Experience in Antiquity” in BUTLER, Shane et PURVES, Alex (ed.), *Synaesthesia and The Ancient Senses*, Acumen, Durham, 2013, pp. 127-140.

² Cf., *Il.*, 15.190 e 191.

³ Sobre o filme Vide MALTHÊTE, Jacques et MARIE, Michel, *Georges Méliès – l'illusionniste fin de siècle? – actes du colloque de Cerisy*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 1997, p. 291.

⁴ Pantelis Michelakis diz que o filme tem muito pouco que ver com a Antiguidade, vide MICHELAKIS, P., *Op. Cit.*, 2017, p. 22.

⁵ Um *frame* é cada uma das imagens captadas de uma câmara para um filme que, combinadas, dão a sensação de movimento.

de edição colou cenas de *Ballet of Ghosts* (1899) a planos de *Sad Sea Waves* (1897). O resultado gerado é a impressão de que quatro mulheres, vestidas de branco, emergem do mar, como se fossem espectros, enquanto dançam em cima da água. Posídon surge apenas como referência titular.

O segundo filme, com o mesmo nome do anterior, *Neptune's Daughters*¹, surgiu em 1912, tendo sido produzido pelos Essanay Studios, realizado por Theodore Wharton e escrito por Christy Cabanne e Friedrich de La Motte. A obra cinematográfica conta a história de Charles Fleming (Francis X. Bushman), um jovem artista que sonha em enamorar-se da filha de Neptuno, Undine (Martha Russell). Esta, contudo, se quiser ficar com Charles tem de assumir a forma humana. A história aqui contada sofre influência, tal como acontece com muitas das outras narrativas que envolvem sereias, do conto de fadas de Hans Christian Andersen, *Den lille havfrue*, “A pequena sereia”, primeiramente publicado em 1837. Traços deste enredo são, todavia, muito mais antigos datando de período clássico. Ovídio, por exemplo, já descreve ideias semelhantes à história de Andersen².



Ilustração 78 – Undine (Martha Russell) e Father Neptune (Harry Cashman) em *Neptune's Daughter* (1912). Posídon é retratado como idoso, corado e segurando o tridente.

Charles Fleming começa a sonhar. Enquanto caminha à beira-mar, o jovem artista ouve um som musical que vem da água. Pára de modo a poder escutá-lo. Aproxima-se da origem deste estranho som e encontra uma sereia a aproveitar o sol, deitada, no topo de uma rocha. Assustada, Undine³ mergulha na água. Charles fica completamente perplexo. Determinado a conhecê-la, o protagonista volta à praia na manhã seguinte e encontra a beldade no mesmo sítio. Através do seu encanto e coração apaixonado, Charles leva a que a sereia também se apaixone por si. Undine promete tomar a forma de um humano e

¹ Vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 5.

² Cf. OV., *Met.*, 7.370-381, em que Híria se transforma em lagoa; OV., *Met.*, 15.547-551, em que Egéria se transforma numa fonte; vide também OV. *Met.*, 5.409-437, sobre Cíane e um rio com o mesmo nome. Outros autores, antes de Andersen, tinham já retratado o conto de “Undine”, apesar de a narrativa ser diferente, existem traços idênticos, vide FOUQUÉ, Friedrich, *Undine*. Sobre as metamorfoses presentes nestas narrativas Vide GALLAGHER, David, *Metamorphosis – Transformations of the Body and the Influence of Ovid's Metamorphoses on Germanic Literature of the Nineteenth and Twentieth Centuries*, Rodopi B.V., Amsterdam e New York, 2009, p. 345 sq.

³ *Undine* é um nome derivado da palavra latina *unda*, s. onda. O nome foi usado pela primeira vez em *Liber de Nymphis, sylphis, pygmaeis et salamandris et de caeteris spiritibus* (1658), pelo físico Paracelso.

casar com ele. É então que Neptuno surge das profundezas do mar e avisa a filha que se ela tomar a forma humana, não pode voltar ao seu lar. Ao amanhecer do dia seguinte, Charles volta à praia e encontra a bela sereia já metamorfoseada em mulher. Eles casam e passam a lua-de-mel numa cabana perto da praia. Charles Fleming acorda momentos depois¹.



Ilustração 79 - Posídon retratado em *Neptune's Daughter* (1914). Na imagem à esquerda o deus segura o tridente na mão esquerda e uma garrafa na mão direita. Na segunda imagem, Posídon ingere a bebida. À direita está parte do cartaz do filme, em que se pode ler: “Bound hand and foot, Annette is hurled by her captors from an 80 foot precipice (an actual scene from the drama) [...] A Miraculous Escape”, oferecendo-se assim destaque à acrobacias aquáticas da protagonista.

Dois anos depois, em 1914, Herbert Brenon realiza um filme que repete o nome *Neptune's Daughter*. Leslie T. Peacocke é o argumentista. Annette (Annette Kellerman), a filha de Neptuno, pretende vingar-se do assassinio da irmã que foi apanhada por uma rede de pesca, capturada por um rei terrestre, William (William E. Shay). Ela, contudo, apaixona-se por este mesmo homem. Grande parte do filme encontra-se perdida, estando disponíveis apenas cerca de vinte minutos de uma longa-metragem com a duração original de uma hora e dez minutos. Posídon aparece retratado ao longe, de forma breve.

Existe ainda outro filme com o nome *Neptune's Daughter* (1949). No entanto, essa obra é posterior, indo buscar apenas o título e a ideia destes filmes prévios e criando-se uma longa-metragem bastante diferente das anteriores. Posídon, por exemplo, recebe apenas uma referência titular. O filme conta com a presença de actores como Esther Williams (uma campeã olímpica de natação) e Ricardo Montalban. A obra é uma comédia romântica musical, realizada por Edward Buzzell e vencedora de um Óscar.



Ilustração 80 – Posídon em *Neptune Nonsense* (1936). Primeira imagem: a introdução de Posídon como um rei músico, divertido, idoso e sorridente. Segunda imagem: Posídon, colossal, devolve Felix, na mão direita, e o peixe-dourado, na

¹ Para histórias semelhantes a esta, vide *Den lille havfrue* de Hans Christian Andersen e a ópera intitulada *Rusalka* de Antonín Dvořák.

mão esquerda, aos seus lares. No cimo do precipício pode observar-se o aquário em que o peixe-dourado fêmea aguarda com impaciência. Os traços representativos do deus fixam-se como sendo: a coroa, o tridente (que aqui usa como instrumento musical) e a velhice. O que também podemos observar na representação de Posídon em *The Little Mermaid* (1989), em que o deus recebe o nome de Tritão (um dos filhos do deus-rei e a entidade com a qual é, artisticamente, mais vezes confundido). Este filme da Disney realizado por Ron Clements e John Musker, é uma adaptação do conto de Andersen, mas iconograficamente, é resultado de uma evolução cinematográfica em que se incluem alguns dos filmes “primitivos” mencionados. Na última imagem, os criadores do desenho animado incluem mais um dos atributos de Posídon: o golfinho. Neste plano também há que destacar o facto de o brilho se encontrar não no “deus” e rei, como acontece em *Hercules* (1997), mas no tridente.

Um outro filme das primeiras décadas do cinema, completamente diferente dos filmes anteriores, é a curta-metragem animada de sete minutos intitulada *Neptune Nonsense* (1936)¹, realizada por Burt Gillett e escrita por Pat Sullivan². Tendo sido produzido pela RKO-Radio Pictures, o filme faz parte de uma série animada chamada *Rainbow Parade Cartoon*. A obra conta a história de Felix (com a voz de Walter Tetley), um gato que se encontra em casa a alimentar os seus animais de estimação. Ele alimenta o pássaro, os cães e o peixe-dourado, uma fêmea que se encontra muito triste por não ter companhia. Ao aperceber-se do problema, Felix decide resolver a questão. Pega na cana de pesca e vai pescar um parceiro. A tarefa torna-se mais complexa do que inicialmente aparenta, visto que o gato é arrastado para o mar. Mesmo depois de chegar a esse mundo caótico, desordenado (mas que imita o mundo real), o protagonista continua a querer cumprir o seu objectivo. Depois de alguma procura, ele encontra um peixe-dourado. Este, no entanto, pensa que está a ser raptado e apresenta queixa ao rei Neptuno. Felix e o peixe-dourado “raptado” vão a uma espécie de tribunal presidido pelo deus e juiz. O protagonista é acusado de querer comer o peixe, mas depois de se conseguir explicar, Neptuno dá-lhe um dos peixes órfãos e vivem todos felizes para sempre.

2.2.4 O reino de Posídon representado no Cinema

Clash of the Titans (1981), filme que já analisámos, inclui uma sequência fílmica em que Posídon vai ao seu reino libertar um dos monstros que lá se encontra. Este foi o modo que os guionistas encontraram para oferecer alguma relevância narrativa ao deus dos mares. Alguns anos antes, algo idêntico acontecia em *Vulcano, figlio di Giove* (1962). O filme é analisado adiante³, mas também incorpora cenas em que o reino do deus dos mares é retratado. Nesta obra, de produção italiana, o protagonista e algumas das personagens secundárias vão ao reino de Posídon para lhe pedirem auxílio. O lar do olímpico é acessível através de uma praia. Neste espaço sombrio, Posídon encontra-se

¹ Sobre *Neptune's Nonsense* vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 298.

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=44aMZ06i6vA> [retirado a 30/04/2018].

³ Vide parte III, subcapítulo 6.3.2.

sentado no trono em forma de concha. Neptuno (Omero Gargano), como os créditos o identificam, é um ser que aparenta ser mentalmente instável, tem ar de louco e cabelo desgrenhado. O deus sente repulsa ao perceber que um mortal entra no seu domínio, afirmando incrédulo: “Un mortale?!”.



Ilustração 81 – O Reino de Posídon em *Clash of the Titans* (1981) e em *Vulcano, figlio di Giove* (1962). Primeira imagem: Posídon (ponto branco que se encontra no canto inferior direito), solta o Kraken, o principal vilão do filme. Segunda imagem: a mesma representação do deus dos mares, surpreende-se com a dimensão do monstro. Terceira imagem: Posídon em *Vulcano, figlio di Giove* segura o tridente e pasma-se com a chegada de um mortal ao seu reino. A última imagem é um plano afastado da anterior. Neste, podemos observar o trono em concha do Sacudidor da Terra e o seu tridente. A escuridão está presente em ambas as representações.

Um dos espaços míticos a que Posídon se associa é a ilha submersa da Atlântida. Platão foi quem primeiro a mencionou em *Timeu* e *Crítias*¹. A ilha representa a força naval antagonista de Atenas, cidade descrita como “ideal” em *República*. A história que o filósofo conta termina com a queda de Ἀτλαντὶς, que perde o apoio dos deuses e submerge no Oceano Atlântico. Apesar do pouco impacte na obra platónica, a história da Atlântida tem tido uma enorme importância na literatura² e na cultura geral e, a partir daí, em outros meios artísticos. O cinema não é excepção. Existem imensas obras que incluem e representam a ilha.

Se quiséssemos falar de uma personagem recente que incorpore a iconografia de Posídon e a associação com a Atlântida, teríamos de mencionar “Aquaman”, super-herói de bandas-desenhadas ou novelas gráficas e de filmes subsequentes, animados e *live action*. Como se sabe, as narrativas de BD fazem uso da mitologia clássica para criar muitas das suas personagens e mundos. O êxito desta arte, na segunda metade do século XX, tornou-se, nos dias de hoje, um elemento nuclear do cinema comercial. As maiores receitas vão para filmes que se baseiam neste tipo de arte. Não pretendemos debruçar-nos demasiado sobre esta temática, pois a maioria das representações têm mais de original que de influência clássica, mas pensamos que uma pequena referência é obrigatória.

¹ Cf. PL., *Ti.*, 23e, 24e-25d; *Criti.*, 108e-109c; 113c-121c.

² As duas obras mais célebres são *New Atlantis* de Francis Bacon e *Utopia* de Thomas More.

No que respeita a obra cinematográficas, a primeira vez que Aquaman surgiu foi na série animada de 1967 e a adaptação mais recente é de 2018, filme que ainda se encontra em produção, mas que tem data de estreia para 21 de Dezembro, nos EUA.



Ilustração 82 – Aquaman e a Atlântida. Imagem à esquerda: capa do DVD da série animada de 1967. Ao centro: a ilha submersa da Atlântida, em *Aquaman* vol. 8, #26, Setembro de 2017. À direita: Jason Momoa, como Aquaman, segura um tridente estilizado.

2.2.5 O Posídon Homérico em *The Odyssey* (1987)

“Goodbye Polyphemus, you drunken sun of Neptune. Enjoy your wine... Who’s master now, Neptune or Ulysses? The God with his trident, or the man with his grapes? Roar on you sightless drunkard! Roar on! [...] And when your father asks who took your eye, tell him it was Ulysses. Ulysses destroyer of cities, sacker of Troy, son of Laertes and king of Ithaca!”.

Kirk Douglas em *Ulysses* (1954) foi quem proferiu estas palavras. Na opinião de Jon Solomon, o Ulisses de Douglas, “através da sua aparência e atitude”, consegue aproximar-se bastante do herói homérico, pois é arrogante e cruel, não é perfeito, mas sim humano¹. Odisseu, neste filme, insiste em denegrir a figura de Posídon, na obra fílmica designado “Neptuno”. O astucioso Ulisses destrói uma estátua de Neptuno e nega que o deus tenha a capacidade de controlar o clima. Apesar de Ulisses parecer descrente, no que respeita a Posídon, as referências que o herói faz a Atena definem-no como um crente devoto. *Ulysses* talvez seja a obra cinematográfica que melhor define o herói presente na *Odisseia*.

O filme de produção italiana, porém, não contém qualquer tipo de deus enquanto personagem. Os imortais são mencionados, têm relevância no enredo, mas não assumem nenhum papel presencial no argumento. De modo a podermos encontrar um Posídon homérico, temos de deslocar-nos à Austrália.

A Burbank Films Australia produziu, em 1987, um filme animado com cerca de quarenta e cinco minutos, que adapta cinematograficamente a *Odisseia*. Escrito por Alex

¹ Vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 109. Sobre este filme, vide também WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 114.

Nicholas e Paul Leadon (o realizador não é creditado), a obra incorpora representações e traços narrativos de outras produções fílmicas. Imageticamente, é o trabalho de Ray Harryhausen, Don Chaffey e Desmond Davis que é o mais copiado.

A embarcação de Ulisses é bastante semelhante à Argo de *Jason and the Argonauts* (1963) e a donzela que tem de ser sacrificada, no fim do filme, é o espelhar de uma cena semelhante de *Clash of the Titans* (1981). A própria cena inicial iguala-se à desta última longa-metragem, incluindo-se no filme de animação uma ave que nos guia até ao Olimpo¹. Narrativamente, o filme *Ulysses*, supramencionado, é a obra de que *The Odyssey* mais se aproxima. Contudo, algumas alterações foram incutidas, destacando-se duas: Ulisses perde as características que o tornam humano, sendo representado como o herói supremo, mais perfeito do que os deuses; e os deuses, por sua vez, encontram-se retratados, dando-se realce a Posídon, Zeus e Atena.

Na cena inicial do Concílio dos Deuses, o panteão encontra-se sentado em torno de uma mesa. Zeus está na cabeceira, com Atena do seu lado direito e Posídon à sua esquerda. A deusa da sabedoria defende Ulisses. Posídon, por sua vez, ataca o herói, paralelamente ao que acontece na *Odisseia*. Nenhum filme *live action* define o embate entre os dois deuses de forma tão explícita. Zeus desempenha o papel de justiceiro, o juiz imparcial que pende para o lado do argumento mais razoável.



Ilustração 83 – Os deuses olímpicos em *The Odyssey* (1987). À esquerda: o Concílio dos Deuses, com Atena, Zeus e Posídon em destaque. Os dois deuses irmãos são idênticos, Zeus usa um manto branco e Posídon roupa azul. Na cabeça Zeus tem uma coroa de oliveira e Posídon uma coroa de conchas e algas. Ao centro: Posídon como antagonista. À direita: plano de Posídon em perfil.

A primeira fala de Posídon abre as hostilidades, o deus ameaça não só Ulisses, mas todos os mortais: “I’ve had all I can take from those mortals. Why don’t we just get ride of them all and be done with it?”, ao que Zeus responde, “We need mortals as much as they need gods, Poseidon”. Logo de imediato, demonstra-se o afastamento que os

¹ Esta ideia será originária de *Clash of the Titans* (1981), contudo, as asas são um símbolo que passou para o imaginário contemporâneo, provenientes da Antiguidade, em específico da deusa Νίκη, *i.e.*, “Vitória”, cuja personificação era alada e que acompanhava figuras relevantes, commumente associadas ao acto de vencer (vide, por exemplo, ilustração 38, em que Zeus segura Nike).

deuses sentem em relação aos seres mortais, mas também a necessidade de aproximação, uma dicotomia que os homens partilham com os deuses¹. A resolução do pai dos Deuses é a seguinte: “You must not kill Odysseus, but you may fill his homeward journey with peril and evil plight”, um *foreshadow* ignóbil, mas que serve o seu propósito.

Fora das sequências passadas no Olimpo, a narrativa do filme animado opta por retratar algumas das cenas mais cruciais da epopeia. A primeira é o encontro com Polifemo, que informa: “I only fear one god, my father Poseidon, and he cares little for thieving strangers”. O ciclope mais famoso da literatura dirige estas palavras a Ulisses e aos companheiros do herói, mostrando que nada o impede de os matar a todos. Outros episódios épicos incluídos são: a estada na ilha de Circe, a descida ao Hades, a passagem pelas sirenes (no filme retratadas como sereias de tipo nórdico, talvez por serem mais visualmente reconhecíveis) e o encontro com Nausícaa, que é chamada, de modo a eliminarem-se outros arcos narrativos, de Penélope. As duas entidades femininas são miscigenadas², pelo que Ulisses leva “Penélope” da terra dos Feaces para Ítaca. O reino de Ulisses nunca é retratado.

A descida de Ulisses ao submundo contém um diálogo entre Tirésias e o herói. Enquanto falam a terra começa, de repente, a estremecer. Ulisses pergunta: “What is this?”, e Tirésias responde: “Poseidon, the earth-shaker. It is he who torments you, and now he is angry with me for helping you”. A fala acrescenta outro traço característico do deus dos mares, assumindo-se que é ele quem provoca o desastre natural. Não deixa de ser estranho o facto de o acto ocorrer no submundo, mas parece-nos que os argumentistas não trataram o espaço como um reino divino, mas antes como mais um dos desafios a ultrapassar. Isso é algo que se torna evidente quando percebemos que Tirésias, desempenhando o papel de um oráculo, aparece no sítio em que Caronte habitualmente surge.

Além de receber o atributo de Sacudidor da Terra, Posídon também tem a capacidade de controlar os ventos e não necessariamente de criar tempestades, pelo que Bóreas, Noto, Euro e Zéfiro são ignorados. O deus dos mares emerge da água e paira sobre o local em que Ulisses se encontra, como se fosse um espectro.

The Odyssey é uma obra destinada a um público infantil, porém a fidelidade relativamente à fonte clássica, apesar de mínima, é evidente. A narrativa do Poema

¹ Vide, *Hymn. Hom. Cer.*, 310-312. Vide também PL., *Symp.*, 190c, e comparar com HES., *Op.*, 180.

² Tal como acontece em *Ulysses* (1954) de Mario Camerini, com as personagens de Circe e Penélope, interpretadas pela mesma actriz, Silvana Pagano.

Homérico, neste filme, é simplificada e mais popular. Não obstante, os companheiros de Ulisses são comidos vivos pelo ciclope, e os que sobrevivem acabam por morrer devido a uma tempestade. O próprio gado protegido por Hélios, que é representado como se fosse constituído por animais da Disney, é morto, cozinhado e comido pela tripulação de Ulisses. Em nenhuma destas cenas existe violência explícita, mas as imagens sugestivas, que poderão ter maior impacto que uma imagem concreta, são uma constante.



Ilustração 84 – Reminiscências mitológicas e cinematográficas de Posídon e dos Argonautas, respectivamente. Primeira imagem: Posídon emerge dos mares, translúcido, como um espectro. Segunda imagem: a embarcação de Ulisses. Última imagem: a Argo de Jasão. Nas duas últimas imagens, as semelhanças são evidentes, destaque para o facto de a deusa representada ser diferente (no filme de animação é Atena, na longa-metragem de 1963 é Hera) e de mudar de posição, da popa para a proa.

Apesar de o filme ser influenciado por obras fílmicas anteriores, a grande fonte que influencia a narrativa é a tradição homérica. Quando o filme se desvia da epopeia, fá-lo para enaltecer a ideia de que Ulisses é o grande herói da humanidade. Ele é tão infalível, que até Posídon, irado e irresoluto, reconhece que cometeu um erro de juízo em relação ao herói. Martin Lindner chega mesmo a referir, em relação a esta animação: “Se todos os homens fossem como Ulisses, não teria havido sequer razão para a raiva do deus”¹.

2.2.6 Posídon descontextualizado: *The Shape of Water* (2017)

O único filme aqui analisado que referencia indirectamente o deus dos mares é *The Shape of Water* (2017). Realizado por Guillermo del Toro e escrito por Vanessa Taylor e pelo cineasta mexicano, a longa-metragem passa-se num centro de investigação científica, durante os anos 60 do século XX. A história que conta é a de uma funcionária das limpezas, Elisa² Esposito (Sally Hawkins), que cria uma ligação amorosa com uma criatura anfíbia (Doug Jones), que ali se encontra aprisionada.

¹ Cf. LINDNER, M., in POMEROY, *Op. Cit.*, 2017, pp. 525 e 526

² Elisa é um nome de origem semítica e significa “fiel ao deus”. O nome de Elisa pode ter origens hebraicas que justificam a variedade de significados testemunhada: a) ‘elisheba’: o meu Deus é juramento/promessa; b) ‘elisseba’: o meu Deus é fartura; c) ‘aliza’: alegre. Como modo de construir nomes, a probabilidade segue a ordem das alíneas.

Acima usámos a palavra “indirectamente”, pois não existe qualquer tipo de referência directa entre o “Amphibian Man” e Posídon. Isto, apesar de a criatura receber inúmeros atributos que são associados ao deus, mesmo que não sejam os mais comuns. Tal como acontece em outros filmes de Del Toro, a narrativa tem duas diegeses essenciais: uma que se aproxima do fantástico, preenchida pelos arcos narrativos dos protagonistas; e outra, mais relacionada com um período da História Contemporânea, neste caso, a Guerra Fria. A criatura é tratada como uma vantagem que os Americanos têm em relação aos Soviéticos.

Ao longo de todo o filme, as diferentes personagens vão afirmando que a criatura é um deus. Richard Strickland (Michael Shanon), o principal antagonista do enredo, é quem introduz essa ideia. Ao mesmo tempo que electrifica a criatura, ele diz: “There you go again making that god-awful sound”. Trata-se de uma pista subtil, que quase parece não ter relevância, podendo ser apenas usada enquanto expressão linguística. Num diálogo que tem com o seu superior, porém, Strickland acrescenta, em relação ao ser anfíbio: “You know the natives in the Amazon worshiped it like a god”. [General] “Doesn’t look much like a god now, does it?”. Estas são falas que, na referência à Amazónia, evidenciam a ligação deste filme com *Creature from the Black Lagoon* (1954), visto ser neste lugar que a obra dos anos 50 decorria. O antagonismo de Strickland, cujo nome informa de imediato o espectador o que esperar dele, tem o objectivo de realizar uma vivisseccção do ser anfíbio. O Dr. Hofftestler (Michael Stuhlbarg), uma das personagens secundárias simpatizantes da protagonista, revolta-se contra esta ideia e sugere que a criatura seja estudada e não morta.

Strickland não é a única personagem a referir-se à criatura enquanto deus. Giles (Richard Jenkins), vizinho de Elisa e ilustrador, começa por aludir à ideia de que “Amphibian man” é uma divindade. Quando vê o ser anfíbio pela primeira vez, ele afirma: “He’s so beautiful”. Mais tarde, essa personagem encontra-se sozinha com a criatura e diz: “Maybe we’re both just relics”. Mas a linha de diálogo que mais vai ao encontro do carácter divino da criatura relaciona-se, de forma jocosa, com os problemas capilares de Giles. O ilustrador tem falta de cabelo e usa capachinho, uma piada recorrente na narrativa. Depois de ser tocado pela criatura, contudo, o seu cabelo volta a crescer, ao que Giles reage pedindo a Elisa: “Now you said he was worshipped like a god. Now, is he a god? I don’t know if he’s a god, but I mean, we have to keep him around for a while, just a while”. Todas estas características provam que o “Amphibian Man” é um deus, no entanto, não evidenciam a sua ligação com Posídon.

A primeira razão que nos leva a propor que a personagem interpretada por Doug Jones possa ser associada a Posídon é a sua construção narrativa. A criatura é retratada como um ser primordial, selvagem, indomável, tal como Giles diz: “He’s a wild creature. We can’t ask him to be anything else”. O monstro é anfíbio e antropomórfico, apesar de ser mais besta do que homem. Ele tem comportamentos selvagens, como quando arranca a cabeça de um gato à dentada ou, assustado, fere Giles com as suas garras.

Outra das características que associa, hipoteticamente, a criatura a Posídon é o facto de o ser anfíbio precisar de água salgada para respirar. Ele aguenta algum tempo fora deste ambiente, mas não muito. A água aparenta ser um elemento natural que fortalece a criatura. Mais se acrescenta que, depois de ferir Giles, de forma não propositada, o “Amphibian Man” coloca a sua mão por cima da ferida e, passado algum tempo, os ferimentos desaparecem milagrosamente. Porém, a característica que mais conecta o ser anfíbio com um deus grego relaciona-se com o brilho que emana, característica partilhada pelas divindades olímpicas¹.

The Shape of Water é um conto de fadas para adultos. O género fantástico continua a estar representado. Também existe, todavia, nudez e sexualidade; a protagonista masturba-se, logo nos momentos iniciais do filme e, mais tarde, tem relações sexuais com a criatura. Elisa depois de ter sexo com o ser anfíbio, parece conseguir controlar algumas gotas de água que se encontram coladas à janela de um autocarro. A cena transfere-se delicadamente para uma curta sequência que segue duas gotas de água, individuais, que se juntam numa só, antecipando o que acontecerá no fim da longa-metragem.



Ilustração 85 – Elisa Esposito em *The Shape of Water* (2017). À esquerda: Elisa e o “Amphibian Man” encontram-se pela primeira vez. À direita: a protagonista parece conseguir controlar algumas gotas de água.

Um dos temas que se encontra no centro da narrativa é a desconstrução da personagem típica do herói. As principais personagens do filme não são todas poderosas ou perfeitas. Eles são párias da sociedade. Eliza é uma mulher muda que tem um emprego subvalorizado. Giles é homossexual num período da história que aceitava ainda menos esta orientação sexual. Zelda Fuller (Octavia Spencer) é uma mulher negra que trabalha

¹ Vide, por exemplo, *Il.* 1.197-201.

com a protagonista e que, devido à cor da pele e ao ofício que desempenha é também ostracizada. A criatura, obviamente, também se encaixa na categoria do marginal. No diálogo entre Giles e Eliza, em relação ao ser anfíbio, o tema torna-se evidente: “You just said it, you called it a thing, it’s a thing, it’s a freak”. [Elisa] – “What am I? I move my mouth like him. I make no sound like him. What does that make me? All that I am, all that I’ve ever been, brought me here to him [...] When he looks at me, the way he looks at me, he doesn’t know what I lack, or how I am incomplete. He sees me for what I am. As I am”.

A protagonista é quem melhor desenvolve o tema do enaltecimento do “Outro”, sobretudo por ser muda. Eliza e a criatura comunicam através de linguagem gestual, uma forma de comunicação que os aproxima. As cicatrizes que Eliza tem no pescoço, marcas que, no fim do filme, se transformam em guerlas, sugerem que ela é um peixe fora de água, alguém fora da sua zona de conforto. Ela não consegue falar num mundo de atmosfera terrestre porque ela pertence ao mar. Será Eliza uma possível Anfitrite?¹

Del Toro fala sobre a protagonista que criou, comparando-a com a personagem de *La Belle et la Bête* (1946)²: “A ideia era criar, através da fantasia e da ficção-científica, enquanto formas, um novo tipo de ‘Bela e o Monstro’, em que a Bela é alguém com quem te podes relacionar e não uma princesa perfeita”³. Este será, talvez, o tema central da obra. *The Shape of Water* é um filme sobre amor, sobre estimar o “Outro” e não ter medo dele, acabando por o excluir ou segregar.

Estas noções contrastam directamente com a personagem “Strickland”, o antagonista do filme. O dirigente do centro de investigação, ao tentar ser o exemplo, ao tentar ser perfeito, faz tudo para não falhar. Ele tem medo de falhar (a falar para si mesmo, ao espelho, o antagonista vocifera – “You deliver, that’s what you do. Right? Right?!”). Mas o que acontece quando uma pessoa tem medo de não estar sempre certo?

¹ Guillermo Del Toro afirma mesmo que esta história explora o mito da relação entre a mulher e a “criatura”, que tem exemplos em múltiplas culturas: “Quer seja Zeus a mudar a sua forma na Mitologia Grega ou outro deus metamorfo da mitologia asiática, todos os países têm essa história”, cf. LUI, John, “The Shape of Water is a woman-monster myth, says director Guillermo del Toro”, *The Straits Times*, Fevereiro de 2018, disponível em: <https://www.straitstimes.com/lifestyle/entertainment/the-shape-of-water-is-a-woman-monster-myth-says-director-guillermo-del-toro> [retirado a 20-4-2018]. Destaque para a menção específica das metamorfoses de Zeus e a referência muito mais generalizada da “mitologia asiática”. Na primeira, o autor fala da mitologia grega, na segunda não se sabe quem pretende mencionar.

² Esta influência está presente; contudo, a “Bela” não precisa de que o “Monstro” se transforme para o poder amar. Um pouco como acontece no final de *Shrek* (2001), em que a princesa é que se transforma num ogre, entrado assim para o seu mundo. Ambas as opções narrativas funcionam como uma inversão da estrutura moral da diegese.

³ Cf. NOBIL, Taryn “Guillermo del Toro Calls ‘The Shape of Water’ a New Type of ‘Beauty and the Beast’”, *Variety*, 16 de Novembro de 2017.

Strickland é um homem que pretende assumir as características de um deus, mas é, naturalmente, incapaz de o fazer. Eliza, por sua vez, não tem estas pretensões, no final do filme, ela é recebida num Outro Mundo. O distanciamento entre as duas entidades torna-se claro se prestarmos atenção à fotografia do filme. O mundo de Strickland – a casa em que mora com a mulher e filhos – é cheia de cores vivas, sendo essa uma iluminação que salta à vista. Percebe-se que o comportamento dos seus ocupantes não é natural, mas sim forçado. O espaço em que se encontra a criatura, em contrapartida, tem uma iluminação menos exuberante, caracterizando-se por ser predominantemente desalumiado. Tal como acontece, de forma mais *cheerful*, no apartamento de Elisa.

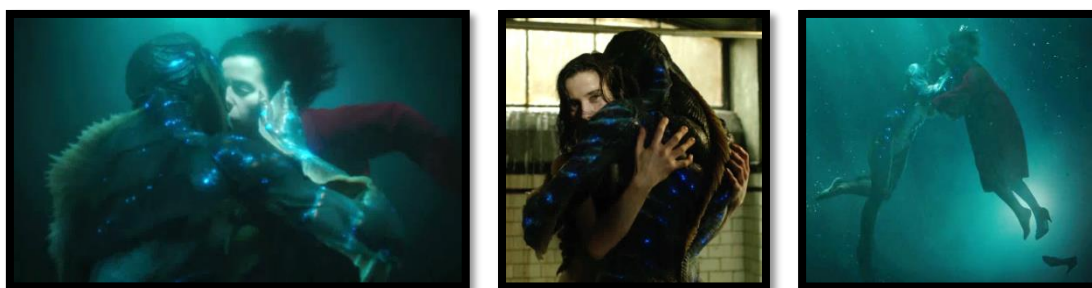


Ilustração 86 – O brilho do deus e a entrada de Eliza no Outro Mundo. À esquerda: a criatura cura e recebe Eliza através de um beijo. Ao centro: o brilho do deus momentos depois de ter relações sexuais. À direita: a mesma cena da primeira imagem vista de outro plano. Destaque para o sapato que foge, no canto inferior direito, simbolizando a saída do mundo terrestre.

The Shape of Water incorpora outros dois elementos que podem aproximar o filme do mundo clássico, pois referências a este contexto proliferam em toda obra. Eliza, por exemplo, vive por cima de um cinema que se chama “Orpheum”, e o gato que a criatura devora chamava-se “Pandora” (o que denota também algum tipo de corte entre o humano e o divino, já que Pandora foi, na mitologia grega, a primeira mulher a ser gerada). Muitas outras alusões à Antiguidade perpassam toda a história¹.

O segundo elemento que aproxima o filme da mitologia grega encontra-se no terceiro acto. A criatura é ferida por Strickland com dois tiros no coração. O antagonista consegue “cumprir o seu dever” ao também atingir Eliza, desta feita na barriga. Strickland é uma personagem necessária. O dirigente do centro de investigação incorpora a ideia de que alguns humanos, ao revelarem um comportamento vil, podem tornar-se os verdadeiros monstros. Apesar disso, o ser anfíbio, o “monstro” do filme, é perfeito sem alterar nada em si.

¹ A certa altura, por exemplo, Giles começa a contar o mito de Tântalo: «It’s eternal see. Tantalus never achieved the escape of death because the food on the branches was always out of his reach. And the water on the streamer receded everytime he stooped down to drink. And so that’s why we say things today like: “look at those tantalizing pies”».

A perfeição da criatura é elevada ao plano divino. Os dois tiros que o atingem não o matam. O que aparentava ser uma morte certa, não o foi. Quase como se o ser anfíbio fosse imortal. O próprio Strickland apercebe-se dessa hipótese ao exclamar: “Fuck. You ARE a god”. Tal como um deus sem remorsos, um Posídon irado, a criatura degola o antagonista. Sem hesitações. Toda a sequência final decorre debaixo de uma chuva torrencial que parece aumentar os poderes do, agora claramente definido, deus dos mares.

A última cena é mais uma inversão do *cliché* final do terceiro acto, visto que, não é o “monstro” que passa a pertencer ao mundo humano, mas sim a mulher que passa a fazer parte de algo que não é deste mundo, tornando-se algo sobrenatural. A cena é semelhante ao final de *Splash* (1984), com Tom Hanks e Daryl Hannah. A criatura transporta Eliza para o mar, oferece-lhe guelras, através do toque e recebe-a no seu reino marítimo, curando-a da dor física e da dor provocada pela ostracização do mundo humano. O “monstro”, o “Outro”, aquele que não pertence ao nosso mundo, é quem salva a “princesa”.

Esta é uma ideia que se coaduna com as palavras de Del Toro, depois de receber o Globo de Ouro para Melhor Realizador:

“Since childhood I’ve been faithful to monsters. I have been saved and absolved by them. Because monsters, I believe, are patron saints of our blissful imperfection. And they allow and embody the possibility of failing and living. For twenty five years I have handcrafted many strange little tales made of motion, color, light and shadow. And on many of these instances, in three precise instances, these strange stories, these fables, have saved my life. Because, for us directors, these things are not just entries in a filmography [...]. These things are biography and they are life”.

Assim se acrescenta valor autobiográfico e *πάθος* a uma obra de arte, neste caso, pertencente ao mundo mitológico e fantástico.

Giles tem um monólogo final, em voz-*off*, em que diz:

“[...] when I think of her... of Elisa... the only thing that comes to mind is a poem, whispered by someone in love, hundreds of years ago: ‘Unable to perceive the shape of you, I find you all around me. Your presence fills my eyes with your love. It humbles my heart, for you are everywhere’”.

Depois de proferidas estas palavras o título do filme – *The Shape of Water* –, surge quase de imediato, sugerindo-se assim que a criatura é, literalmente, “a forma da água”, uma alegoria, uma ode ao Outro que nos toca na alma, como só a Arte pode fazer. *The Shape of Water* é um conto de fadas contemporâneo em que o monstro, o sobrenatural, o fantástico prevalece sobre o plano terrestre, como geralmente acontece nos filmes de Del Toro.

2.2.7 Posídon ou Zeus? Confusão ignorante ou equívoco provável?

A representação de Posídon na série animada *Ulysses 31* é diferente de qualquer outro retrato cinematográfico do deus. Isso acontece porque, enquanto personagem, o olímpico é inexistente, mesmo que não deixe de marcar presença. Mais uma vez, o que predomina, e o que nos chega dos seus atributos representativos clássicos, é o tridente. A série incorpora, contudo, outra ideia que merece atenção: as aproximações mitológico-narrativas entre dois deuses-reis e o mistério que lhes é inerente enquanto entidades divinas.

Já analisámos os traços gerais da série animada, no capítulo em que abordámos as representações de Zeus no cinema. Vimos também que no que respeita à série, o tridente, atributo de Posídon, está presente (vide ilustração 48). Este é, aliás, o ícone mais vezes repetido ao longo de toda a animação episódica. A ilustração 48 é essencial para este subcapítulo. Nesta imagem, podemos observar um rosto descomunal, normalmente associado a Zeus, e contendo a sua voz. Na coroa do deus contudo, ao invés de se encontrar a imagem de uma águia, como acontece na ilustração 47, observa-se antes um tridente. Terão os desenhadores da figura confundido os dois deuses-reis? Não sabemos a resposta a esta pergunta, mas a confusão entre os irmãos divinos não nos parece invulgar.

Na mitologia, as esposas, mais claramente definidas como mulheres de Posídon e Zeus (Anfitrite e Hera, respectivamente) demonstram-se desfavoráveis às traições dos maridos¹. Tal como Zeus, Posídon é referido como o “fertilizador”. Através da sua água, o deus dos mares era quem fecundava a terra², pelo que Deméter também era, em determinados locais, considerada sua esposa. Se Zeus é, literalmente, o manda-chuva, como pode a água ser atribuída ao deus dos mares e das fontes? A resposta é simples: Posídon é a entidade identificada como deus dos mares e das fontes e não Zeus.

O próprio trovão, que é a arma mais poderosa de Zeus, também se interliga com Posídon, visto que o Hípio é a entidade que controla as tempestades marítimas, por vezes trovejantes. O tridente chega mesmo a ser considerado um possível símbolo do raio celeste³. A arma, que aqui sugerimos como ligação hipotética entre os dois deuses, evidencia a fúria dos deuses-reis. Os irmãos, todavia, também tinham a capacidade de

¹ Os exemplos de Hera estão tão ligados à sua figura, que uma referência específica se torna desnecessária; quanto a Anfitrite, vide o episódio de Cila, em TZETZ, *Scholiast on Lycophron* 650 e SERVIUS, *Sobre Eneida*, 3.420.

² Cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 95-97.

³ Vide DEUBNER, *Op. Cit.*, 1932, p. 9-17 e 40-50; vide também, DILLON, Matthew, *Girls and Women in Classical Greek Religion*, Routledge, London, 2003, pp. 57-60 e 124-125.

apaziguar uma tempestade optando, geralmente, pela decisão mais justa. O touro, por sua vez, é um animal que se liga aos dois deuses, nomeadamente, em contexto ritualístico, sendo tematicamente relacionado com a fertilidade¹.

Estas ideias não pretendem indicar que Posídon e Zeus são o mesmo deus. Mas tal como a estátua do Bronze Artemísio comprova, as duas entidades podem ser confundidas². *Ulysses* 31, talvez de forma inconsciente, ao misturar atributos dos dois deuses, acaba por gerar uma hipótese de discussão cheia de relevância para o estudo da mitologia. As comparações acima sugeridas levantam a interrogação: Porquê? Qual a razão para os deuses partilharem tantos traços? Será esta uma partilha que se verifica em outras entidades masculinas?

3. Apolo e Ártemis

3.1 O Apolo Homérico

Um deus grego tem múltiplas faces. A sua pluralidade local e pan-helénica define-o enquanto entidade. O nome por que o conhecemos, referente a um deus específico, resulta de uma miscigenação de rituais, perspectivas e narrativas que se associam a essa personagem, repleta de traços humanos, mas também de mistério. Apolo não é excepção. J. Larson refere que o deus grego partilha traços com Resep, o deus semita que se associa às pragas, mas também com a divindade hitita Irra ou Erra, que também tinha a habilidade de espalhar pestilência e de manejar o arco. Todos eles conseguiam acabar com a peste que criavam³.

A etimologia do nome “Apolo” é incerta. Esta designação não se encontra no grego micénico do Linear B. Supõe-se, todavia, que as ἀπελλαῖα (oferendas no ritual de iniciação de adolescentes no festival-familiar denominado “ἀπέλλαι”), ou que o mês dórico Ἀπελλαῖος, tinham associação etimológica ao nome de Apolo⁴.

As primeiras fontes escritas a definir a figura do deus são, mais uma vez, os Poemas Homéricos: “Desceu do Olimpo, com o coração agitado de ira. / Nos ombros

¹ Vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 50. Se acrescentarmos este elemento ao facto de o deus dos mares também se associar a cavalos, podemos perceber o lado ctónico da divindade.

² Vide ROCHA PEREIRA, M. H., “Para a Compreensão da Arte Grega”, *Biblos*, 1985, 61/187 sq.

³ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 86 e 88.

⁴ Vide HARRISON, J.E., *Themis. A Study of the social origins of Greek religion*, Cambridge University Press, Cambridge, 1922, p. 440 sq. Vide também FARNELL, L.R., *The Cults of the Greek States*, Clarendon Press, Oxford, 1896-1909, Vol. IV, p. 98 sq. Para mais informações sobre este problema vide COOK, *op. cit.*, 1914, vol. II, pp. 453-459.

trazia o arco e a aljava duplamente coberta; / aos ombros do deus irado as setas chocalhavam / à medida que avançava. E chegou como chega a noite”. Apolo começa a disparar setas contra os homens que o haviam desrespeitado (*i.e.*, os Aqueus), “terrível foi o som produzido pelo arco de prata”. O deus irascível não descansa enquanto o terror não esteja completamente instalado, “durante nove dias contra o exército voaram os disparos do deus”¹. Este não é um deus agradável, prova de que, sendo olímpico, usa a “justiça divina” como expressão do seu poder. Depois de os Gregos reverterem a ofensa cometida, oferecendo a sua submissão, arrependimentos e hecatombe, o Deus apazigua-se.

Na *Ilíada*, o culpado para o conflito entre Aquiles e Agamémnon poderá ser Apolo. Ele é o perpetrador do conflito, é quem move o enredo². Como já vimos na parte II deste estudo, o Pítio é uma das entidades divinas mais proeminentes da *Ilíada* e dos *Hinos Homéricos*. A interferência do deus na Guerra de Tróia é directa. Pátroclo, por exemplo, é protegido por Apolo, ao ser empurrado pelo deus quatro vezes, até que o aqueu desiste da investida às muralhas de Tróia³.

Nos Poemas Homéricos, Apolo não é um deus simpático. Os dois exemplos que demos são prova disso. Mas muitas outras situações, ao longo da epopeia, realçam essa faceta do deus: uma ira que apenas dirige a mortais. Quando Posídon o desafia para uma luta, o véio Apolo rejeita a ideia, afirmando que nunca lutaria contra um ser divino em defesa de simples humanos⁴. Esta recusa em lutar, por parte de Apolo, entra em contradição directa com os constantes embates entre Apolo e Atena, o deus do brilho e a deusa da clareza. O Pítio tem um enorme respeito por Posídon, seu tio, de tal modo que, mesmo não querendo afastar-se da refrega, recusa lutar contra um dos três reis divinos. Apolo luta contra a irmã, mas não contra quem respeita⁵.

Uma das possíveis justificações para a parcialidade de Apolo relaciona-se com a sua origem, hipoteticamente, anatólica. Outros, contudo, indicam que isso é uma improbabilidade pois, como prova o seu epíteto de «Λυκηγενής», “nascido na Lícia”, a Anatólia não seria o seu lugar de origem. A tradução do epíteto, porém, também não é tomada como uma certeza⁶.

¹ Cf. este e os passos anteriores, em *Il.*, 1.44-53.

² Vide *Il.* 1.8 sq., o deus é ainda quem dá fim ao arco narrativo de Aquiles, vide HYG., *Fab*, 107.1.

³ Vide *Il.* 16.700 sq.

⁴ Vide *Il.* 21.461-470.

⁵ Apesar de Hera se encontrar ao lado de Atena contra os Troianos, Apolo nunca defronta a tia, e muito menos o tio. Esta é uma das razões para Zeus não temer este seu filho; bem pelo contrário, Zeus trata-o como favorito.

⁶ Vide GRAF, Fritz, *Apollo*, Routledge, London e New York, 2009, p. 11 sq.

Outra especificidade de Apolo tem que ver com a protecção que o deus oferece a jovens heróis. Trata-se de um patrocínio muito diferente do proporcionado por Atena. O deus não oferece uma protecção directa, mas antes um auxílio ambivalente. Apolo era associado ao rito de passagem da infância para a idade adulta¹. O Febo recebia o cabelo cortado de quem fazia esta passagem². Mas, ao mesmo tempo, na *Odisseia*, pede-se ao deus que mate esses mesmos jovens (*i.e.*, os pretendentes ao trono de Ulisses)³. Na *Ilíada*, ele e a sua irmã, Ártemis, chegam mesmo a assassinar os doze filhos de Níobe, seis rapazes para um e seis raparigas para o outro⁴. Entre Atena e Apolo, como protectores de um efebo ou de um herói, a deusa talvez seja a escolha mais segura.

O Pítio engloba outras dicotomias em si mesmo. A divindade é inúmeras vezes mencionada como “o que dispara ao longe”⁵. O acto de matar não lhe é estranho. Quem pretende manejar o arco de forma bem-sucedida, deve deixar uma prece a Apolo⁶, pois é ele o deus que domina a arma; é através dela que uma calamidade epidémica pode cair, por exemplo, sobre injuriadores de uma regra sagrada. As setas têm a dupla dimensão de atingirem, *de facto*, um inimigo, ou de funcionarem como alegoria a uma praga. O deus tem, como referimos, a capacidade de matar através da pestilência.

Posídon é o Sacudidor da Terra, mas também tem a habilidade de fazer desvanecer uma tempestade. Algo similar acontece com Apolo. O deus pode causar uma epidemia, mas também pode curar doenças⁷. Tal como ocorre na *Ilíada*, em que o deus faz cair e, posteriormente, elimina uma peste⁸. Apolo Παῖών⁹ não é, porém, o deus mais associado à medicina; essa tarefa tende a sobrar para Asclépio, um dos filhos do Pítio. A ideia de que uma doença é provocada por um ser divino e que pode ser remediada por preces, arrependimento e oferendas, demonstra o modo como os Gregos pensavam. Os deuses

¹ Neste rito, um jovem que tinha deixado o cabelo crescer, corta-o e oferece-o a um rio da sua localidade natal; vide episódio do corte de cabelo de Aquiles em homenagem a Pátroclo em *Il.* 23.138-157; vide também HES., *Theog.*, 347-349: “[Tétis] Gerou também uma raça sagrada de filhas que, sobre a terra, fazem crescer as crianças, com o soberano Apolo e os Rios, porque receberam de Zeus esta missão” (trad. Ana Elias Pinheiro et José Ribeiro Ferreira).

² Vide HES., *Theog.*, 347.

³ Vide *Od.* 17.251 e 17.494.

⁴ Vide *Il.* 24.602 sq.

⁵ Cf. *Od.* 20.278.

⁶ Vide, por exemplo, *Il.*, 23. 865. Episódio em que um dos arqueiros é melhor do que o outro, mas o primeiro, ao não orar ao deus, acaba por não acertar no alvo. O que não acontece ao segundo arqueiro que invoca o nome de Apolo.

⁷ Vide PAUS., 1.24.8; PHILOSTR., *Her.*, 687; LUCIAN, *Nigr.*, 38.

⁸ Cf. *Il.* 1.33-56; 457-483.

⁹ *Paeon* é um dos muitos epítetos do deus, s. “aquele que cura, físico, terapeuta”. Alguns autores pensam que Péon também foi, em tempos, uma divindade micénica que acabou por ser absorvida por Apolo enquanto personagem mitológica e ritualística. Vide GRAF, *Op. Cit.*, p. 16 e 17.

eram vistos como senhores, homens poderosos, cuja ira pode ser tranquilizada com prendas e bons-tratos¹.

Os dois altares principais em honra de Apolo encontravam-se em Delos² e em Delfos³, sendo estes locais de culto que estavam já estabelecidos quando os Poemas Homéricos foram escritos⁴. O próprio *Hino Homérico a Apolo* foi organizado de acordo com estes dois pólos cultuais. É neste poema que se encontra a descrição mitológica mais elaborada do deus pítio. Tal como acontece na *Ilíada*, a sua introdução causa impacto nos que o rodeiam. Ao chegar ao Olimpo, os restantes deuses tremem e assustam-se com Apolo, enquanto ele passa com o arco. Somente Leto, a mãe do deus, não se atemoriza, recebendo-o e desarmando-o, calmamente⁵. No início do hino, percebemos, de igual modo, que Apolo é o filho preferido de Zeus, tal como Atena é a sua filha predilecta⁶. O hino prossegue numa descrição sobre o nascimento de Apolo, em que o protagonismo vai para Leto, sendo Delos o lugar em que a “amante” de Zeus tem a criança⁷. Nessa localidade, também se praticava o pugilato, desporto que passou a ser associado ao Febo⁸.

O culto a Apolo era pan-helénico, todavia, eram os Jónios quem dava mais importância ao deus⁹. Como se sabe, o canto, a música instrumental e a dança, aquilo a que os Gregos chamavam de Μουσική, também eram associadas a Apolo. O hino inclui uma descrição em que se afirma que as Graças, Hermes e Ares dançam ao som da lira do deus¹⁰. Delfos, e não Delos, era um célebre centro musical¹¹, ligando assim o deus a este contexto artístico. Foi para aqui que, mais tarde e segundo o mito, Apolo se deslocou para fundar um novo local de culto. O Pítio teve de suplantar uma serpente, denominada “Pítion”, de modo a cumprir a inauguração de Delfos¹². A disputa é uma pequena reminiscência do embate entre Zeus e Tífon, ou mesmo uma repetição estrutural do mito¹³.

¹ Vide *Id.*, *ibid.*, p. 17 e 18.

² O santuário dava centralidade a Ártemis, que tinha o templo mais antigo (c. séc. VIII a.C.) e não a Apolo. O templo do deus encontrava-se à margem. Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 286.

³ Aqui o templo central era o de Apolo, tendo sido erigido em meados do séc. VIII a.C., Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 286.

⁴ Cf. *Od.*, 6.162; *Il.*, 9.404; *Od.*, 8.80.

⁵ Cf. *Hymn. Hom. Ap.*, 1-18.

⁶ O que também é perceptível em CALLIM., *Hymn 4*, 55-61 e 198-215.

⁷ Cf. *Hymn. Hom. Ap.*, 50-83.

⁸ Vide *Il.* 23.660.

⁹ Vide *Hymn. Hom. Ap.*, 149 sq.

¹⁰ Cf. *Id.*, *ibid.*, 193-201; vide também *Il.* 1.601-604.

¹¹ GRAF, *Op. Cit.*, p. 29.

¹² Cf. *Hymn. Hom. Ap.*, 300 sq. Vide FONTENROSE, Joseph, *Python – A Study of Delphic Myth and Its Origins*, University of California Press, Berkeley, London e Los Angeles, 1959, pp. 13-22. Vide também HYG., *Fab.*, 140; EUR., *IA*, 1239-1251; APOLLOD., 1.4.1; PAUS., 10.6.5; AEL., *VH*, 3.1; OV., *Met.*, 1.438-451; STAT., *Theb.*, 1.562-571, 5.531-533, 6.8 sq.

¹³ Cf. HES., *Theog.*, 820-867.

Apesar de o adversário ser bastante menos desafiante, as semelhanças aproximam o deus-pai do filho como “implantadores mitológicos de ordem”. Histórias que envolviam um deus a derrotar um monstro eram comuns, significando o fim do mundo desordenado e o princípio de uma sociedade civilizada¹. O epíteto que temos vindo a mencionar, «Pítio», além de conectar Apolo a Delfos, também relembra que o deus deixou a serpente a apodrecer, morta, ao sol (πυθώ, s. “apodrecer, tornar-se pútrido”)².

Ainda no *Hino Homérico a Apolo*, o deus assume o epíteto de «Δελφίνιος», “delfínio”, associando-o a golfinhos; contudo, a etimologia da palavra é desconhecida. O hino ainda indica que, no templo a si dedicado, a divindade quis colocar mercadores como parte integrante dos seus adoradores essenciais. Graf sumariza: “o deus não é só um archeiro ágil e um excelente arquitecto, mas também um inteligente empreendedor religioso”³. Estes atributos explicam porque Apolo tem valor na vida e organização cívicas, especialmente, no que respeita a relação entre cidades⁴.

3.2 O “contraste simbiótico” entre a Lira e o Arco

Ainda no *Hino Homérico*, Apolo elege o arco e a lira como os seus atributos essenciais⁵. Portanto, além de ser o melhor a manejar o arco, o deus também se evidencia por ser capaz de encantar através da música⁶. Estes dois instrumentos atribuídos ao Pítio demonstram outro contraste. O arco simboliza a morte, enquanto a lira representa o deleite, remetendo para o prazer. Até Ares, o deus da guerra, dança ao som da lira de Apolo. As duas figuras clássicas, exceptuando o Pítio, que mais se associam à “música” são Lino e Orfeu. Ambos eram apontados, em determinadas fontes, como filhos de Apolo e da musa Calíope⁷.

Na Antiguidade, a dança podia servir como uma alegoria da juventude, da harmonia, da beleza e, conseqüentemente, de sentimentos eróticos entre os participantes

¹ O primeiro dos embates pode ser encontrado, no mundo babilónico, na luta entre Marduk e Tiamat, descrita no poema épico *Enuma Elish*, 1.91-162.

² Estas sugestões entram em contraste com o facto de a serpente já se associar ao nome «Pítio», antes de Apolo a matar.

³ GRAF, *Op. Cit.*, p. 32. Sobre Apolo como “excelente arquitecto”, vide *Hymn. Hom. Ap.*, 285-300.

⁴ Isto é especialmente visível ao longo da Oresteia vide, por exemplo, AESCH., *Eum.*, 1-20; vide ainda LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 88.

⁵ Cf. *Hymn. Hom. Ap.*, 131 sq.

⁶ Cf. HES., *Th.*, 95.

⁷ Sobre Lino e Orfeu, filhos de Calíope e Apolo vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.2; sobre Lino como filho de Apolo e da musa Urânia, vide HYG., *Fab.*, 161, como filho do deus e de Psâmata, vide PAUS., 2.19.8. Eágro também era apontado como pai dos irmãos, vide AP. RHOD., *Arg.*, 1.23 sq.; e APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.2.

e alguma da audiência¹. Os Jogos Píticos e Délcios, organizados inicialmente de oito em oito anos, consistiam na *performance* de uma música: “o hino de Apolo”. Nos Píticos, o prémio era uma coroa de louro; nos Délcios, uma coroa de palma. Os Δήλια também incluíam atletismo, mais tarde introduzidos nos Πύθια, por influência dos Jogos Olímpicos. Ao nível musical, as diferentes competições eram compostas pelo toque da cítara, o toque da flauta e um terceiro, o mais célebre, o toque e canto acompanhado da cítara. Este último desafio, a Κιθαρώidia², era o mais difícil, pois combinava a proeza musical com a poesia. Um dos epítetos de Apolo era mesmo Κιθαρώιδος, “o ‘cantor’ da Cítara”.

Apesar de a flauta se incluir nos festivais de Apolo, o instrumento não era atribuído ao deus, mas a Hermes, o seu inventor mitológico. Isto significa que a música se conecta não só com o deus Pítio, mas também com o deus “enganador”³. Apesar de Apolo estar sempre associado à maioria dos mitos ou ritos que contenham elementos musicais. Hermes, contudo, liga-se somente à invenção da flauta (não da música), instrumento que Apolo não utiliza, mas que aprecia⁴. A lira está bastante acima da flauta, sendo esta uma hierarquia que se evidencia no mito de Apolo e Mársias⁵.

Outra divindade que se liga à música, através do ditirambo, é Dioniso. Apolo também se afasta um pouco deste tipo de hino, visto ele pertencer a um outro deus, a um irmão afastado que também se relaciona com as artes musicais. A música e dança eram práticas que tinham uma enorme pertinência na sociedade e cultura gregas, sobretudo no período arcaico.

Na *Ilíada*, Apolo toca a lira e as Musas acompanham-no com as suas vozes melódicas⁶. Nas *Odes Nemeias*, as Musas cantam e Apolo, no meio delas, toca a lira com o seu plectro dourado⁷. Os banquetes e festivais dos deuses olímpicos eram acompanhados pelas entidades mais relacionadas com a Μουσική. O mais curioso na relação entre o lado violento e a faceta musical de Apolo é o facto de a lira poder ser

¹ Tocar instrumentos e cantar são actividades que Guthrie associa aos pastores mediterrâneos, cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 82. Vide também ROSE, *Op. Cit.*, 1965, p. 136.

² Vide POWER, Timothy, “The Culture of Kitharôidia”, *Hellenic Studies*, Center for Hellenic Studies, Trustees for Harvard University Press, Washington D.C., 2010, 15 (14) / 638.

³ Vide *Hymn. Hom. Merc.*, 418 sq.

⁴ Cf. *Hymn. Hom. Merc.*, 435 e segs, mas em especial, 454.

⁵ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.24; PAUS., 2.7.9 sq.; PHILOSTR., *Imag.*, 2; HYG., *Fab.*, 165.; OV., *Met.*, 6.382 sq.; OV., *Fast.*, 6.697; NONNUS, *Dion.*, 19.317. Outro mito posterior conta uma história diferente, na qual se sugere que a lira perde importância, vide a morte de Lino por Héracles em APOLLOD., *Biblioth.*, 2.4.9; PAUS. 9.29.9; DIOD. SIC., 3.67.2; TZETZ., *Quiliades*, 2.213 sq.

⁶ Cf. *Il.* 1.604.

⁷ Cf. PIND., *Nem.*, 5.23-25.

utilizada como arma. Isto, obviamente, não é dito de forma directa, mas antes através da possibilidade que o instrumento representa, ao poder reprimir os raios de Zeus, adormecer a águia do Tonitruante e encantar as mentes dos restantes deuses¹. Não é por acaso que Apolo é o filho preferido do deus-pai. Xanto chega mesmo a referir-se ao Pítio como “o melhor dos deuses”². Burkert acrescenta a ideia de que «o arco “canta”, e a lira “lança” som»³. Algo similar ao que Ovídio escreve: “[Apolo, o] deus que domina a cítara com as cordas e com a corda o arco”⁴.

O Pítio era pai de figuras mitológicas que eram personificações de canções ritualísticas. Lino, por exemplo, era uma música-metáfora da colheita, enquanto Himeneu servia um propósito semelhante, mas para a cerimónia do casamento⁵. Orfeu era um dos descendentes do Pítio. Esta personagem mitológica é quase uma representação “heróica” do Pítio, visto que, tal como o seu presumível pai, Orfeu é o tocador de lira que até deuses encanta⁶. O poeta veio a ligar-se aos cultos mistéricos dionisiacos, por volta do séc. VI a.C.⁷, pelo que, também através desta personagem, existe uma ligação entre Apolo e o seu irmão divino. O filho do Pítio transformou-se no profeta de Dioniso. Himeneu, juntamente com Ialemo, eram outros dois filhos de Apolo e Calíope (numa das muitas tradições das suas origens)⁸.

Os dois grandes “inimigos” divinos de Apolo são Atena e Baco. Durante o período arcaico, o Pítio era uma figura central na religiosidade grega. Nos séculos seguintes, quando a literatura deixou de ser oral e passou a escrita, Apolo, o músico, passou a Apolo, deus dos poetas e da poesia. Esta ideia manteve-se no mundo romano, particularmente, no período augustano.

3.3 As adivinhas de Apolo

De modo a completar todas as facetas de Apolo, depois de se ter evidenciado a lira e o arco como elementos nucleares, será necessário abordar a adivinhação a ele associada⁹. Existiam dois oráculos principais no mapa grego: o de Zeus, em Dodona¹⁰, e

¹ Vide PIND., *Pyth.*, 1-15.

² Cf. *Il.* 19.413.

³ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 290.

⁴ Cf. OV., *Met.*, 10.108, (Trad. Paulo Farmhouse Alberto).

⁵ Vide GRAF, *Op. Cit.*, p. 45.

⁶ Vide OV., *Met.*, 10.1-85.

⁷ Cf. GRAF., *Op. Cit.*, p. 47.

⁸ Vide ANT. LIB., 23; NONN., *Dion.*, 33.67; TZETZ., *Quiliades*, 13.599 sq.

⁹ Já no *Hino Homérico a Apolo* o vidente encontra-se sob protecção de Apolo, cf. *Hymn. Hom. Ap.*, 131 sq.

¹⁰ Vide *Il.*, 16.234.

o de Apolo, em Delfos¹. A μανική, *i.e.*, “divinização”, era “a previsão e o conhecimento do futuro”²; o impacto da previsão tinha, contudo, maior reflexo no presente. A prática de pedir o “conselho dos deuses” para resolver um problema estende-se a quase todas as sociedades humanas. No mundo grego, Apolo era o patrono dos espaços em que este “diálogo” se tornava possível.

O contacto com uma divindade era feito de forma imediata ou por terceiros. Directamente, o suplicante podia encontrar um deus em sonho. Depois de realizar alguns rituais no espaço oracular, o requerente dormia no Ενκοιμητήριον, o “dormitório”. Se necessário, os sacerdotes do templo ajudariam o cliente a interpretar os sonhos. Mais tarde, este método ficou conhecido como “incubação”, do latim *incubare*, e era praticado de forma alargada nos santuários de Asclépio³, filho de Apolo. A prática sobreviveu já em período cristão, assumindo os santos desta religião o papel das divindades gregas.

Outro modo de contactar um deus era por via indirecta, ou seja, através de um intermediário. Esta pessoa teria um acesso mais facilitado à divindade, pois era ἔνθεοι, “possuída”, pela sua “essência”, ουσία, entrando num estado que se denominava de μανία, “loucura, compulsão”, alcançado assim o “enth-usia-smos”⁴. Um dos intermediários mais comuns era uma criança, visto supor-se que esta teria mais facilidade de acesso ao plano divino⁵. O contacto indirecto também podia ser atingido com um simples lançamento de dados, cujo resultado era entendido como “texto oracular”. Quem quisesse saber o futuro, podia ainda dirigir-se a indivíduos que analisavam as entranhas de animais sacrificados, em especial o seu fígado, o voo de pássaros, espelhos ou outros métodos. Esta profissão privada podia ter uma recepção social de enorme prestígio, mas era, normalmente, desempenhada por pessoas à margem da sociedade. Os rogos mais comuns iam desde pedir que um inimigo fosse derrotado, a solicitar a paixão de outra pessoa ou, simplesmente, que uma aposta fosse a acertada.

A necessidade que o ser humano tem de interpretar um evento mundano vem da ideia de que estes acontecimentos são criados por entidades superiores a nós e que, por tal, não os percebemos. Consequentemente, é preciso um “especialista” para analisar e

¹ Vide *Od.*, 8.80.

² *CIC.*, *Div.*, 1.1.

³ Cf. GRAF, *Op. Cit.*, 2009, p. 52-53.

⁴ Vide os comentários de Sócrates em *PL.*, *Phdr.*, 244ab; o exemplo mais veemente deste domínio de um deus sobre o corpo de um mortal talvez possa ser encontrado em *EUR.*, *Bacch.*, 1125-1129: “[Agave ao matar, sem saber, o próprio filho] agarra-lhe o antebraço esquerdo, apoia o pé no flanco do desventurado e desarticula-lhe o ombro, não pela sua própria força, mas pela destreza que o deus infundira em suas mãos” (Trad. M^{te} Helena da Rocha Pereira).

⁵ Cf. GRAF, *Op. Cit.*, 2009, p. 53.

chegar a uma conclusão ou “pré-visão” dos elementos não escrutináveis que os deuses providenciaram. Apesar disto, um homem apenas se “conhece a si próprio na distância que o separa do deus”¹.

Devido à universalidade da adivinhação, parece natural que Apolo não seja a única divindade grega a ser associada a este tipo de ritual. Em alguns lugares, não era sequer a mais importante, como acontecia na supramencionada Dodona, ou em Olímpia, ambas associadas a Zeus. “Só a mente de Zeus [além de Apolo] é que conhece o futuro [...] dos deuses imortais, [e] só eu [Apolo] é que posso perceber a mente de Zeus”². Hermes também ganhava significado nesta circunstância e, nomeadamente, nas adivinhações que requeriam algum tipo de sorte, como o lançamento de dados³. Se nos referirmos a um parâmetro mais extenso, mais essencial, Apolo é a entidade divina mais importante no que respeita à profecia⁴. Esta exclusividade do Pítio explica-se, de novo, pela importância que o deus-filho tem para Zeus, que o favorece por ser o seu descendente masculino preferido.

Os principais profetas e videntes de Apolo são: a Pítia, o oráculo virgem de Delfos⁵; e as profetisas de Claros e de Dídimos. Das fontes mitológicas, destacam-se Cassandra e Heleno, irmãos gémeos troianos, filhos de Príamo. Quando ainda bebés, os progenitores destes irmãos deixaram-nos no santuário de Apolo. Na manhã seguinte, os dois irmãos foram encontrados a dormir, com duas serpentes lambendo os olhos a Cassandra e os ouvidos a Heleno⁶. Deste modo, o irmão conseguia ouvir as vozes dos deuses, e a irmã tinha visões do futuro. Cassandra, porém, não teve uma vida de profetisa facilitada. Ao ser a filha mais bela de Príamo, até o próprio Apolo a cobiçou. Uma relação que não acabou bem. A profetisa rejeitou o deus e, ao fazê-lo, levou a que o Pítio a amaldiçoasse. Cassandra previa correctamente o futuro, mas ninguém acreditava nela, tomando-a por louca⁷. Outra profetisa mitológica era a Sibila, uma mulher, filha de uma ninfa e de um humano. No entanto, existiam inúmeras “sibilas” no mundo da Grécia e de Roma. As mais conhecidas eram a sibila de Tróia, sacerdotisa de Apolo Esminteu, e a

¹ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 294.

² Cf. *Hymn. Hom. Mer.*, 533-538. Vide também AESCH., *Eum.*, 19. O epíteto Λοξίας, o “oblíquo”, associa-se a esta revelação indirecta.

³ Cf. GRAF, *Op. Cit.*, 2009, p. 54.

⁴ Vide HDT. 7.141.

⁵ Vide AESCH., *Eum.*, 36; DIOD. SIC., 16.26; JOÃO CRISÓSTOMO, *Homilia 1 Coríntios* 29; PLUT., *De Pyth. Or.*, 22; PLUT., *Mor., De Def. Or.*, 46; STR., 9.3.5. Vide também, LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 94 e 95.

⁶ Vide *Il.*, 7.53.

⁷ Cassandra comenta esta sua situação em AESCH., *Ag.*, 1082 sq.

sibila de Cumas. Todas estas profetisas partilhavam a característica de serem virgens. A sua sexualidade pertencia única e exclusivamente ao deus Pítio.

3.4 As múltiplas faces de Apolo

Apolo era uma entidade multifacetada¹. O deus Pítio era o olímpico que tinha mais êxito como curandeiro. Nos Poemas Homéricos, Apolo já se associa à cura², apesar de partilhar esta sua característica com Asclépio que, com o tempo, veio a substituir, enquanto médico, a fama do pai. O próprio hino, denominado “Péan”³, deixou de pertencer a Apolo passando a ser atribuído a Asclépio. Do séc. V a.C. em diante, Apolo deixou de ser o curandeiro, assumindo apenas o patrocínio da adivinhação e da música. O ritual de “incubação”, acima referido, não se encontrava nos templos de Apolo, mas sim nos de Asclépio⁴. É através deste rito e dos dormitórios a ele inerentes – espaços que foram aumentando de tamanho e se foram espalhando – que Asclépio foi gradualmente suplantando o pai, algo que se concretizou no período helenístico e imperial. Asclépio era a divindade especialista em curar, Apolo tinha atributos mais gerais, podíamos até dizer que o deus tinha “múltiplas faces”.



Ilustração 87 – Apolo, “do cabelo não cortado”. Primeira imagem: Apolo do Pireu, estátua em bronze, Atenas, Museu Arqueológico do Pireu, c. 530-520 a.C. Segunda imagem: pormenor de ânfora ática de figuras vermelhas, Berlim, Antikemuseen, c. 525 a.C. Terceira imagem: pormenor de ânfora lucana de figuras vermelhas Luciana, Cambridge, Harvard University Art Museums, c. 350-340 a.C. Última imagem: Apolo Piombino, estátua de bronze, Paris, Musée du Louvre, c. 150-50 a.C.

De modo a completar a relação entre Apolo e a juventude, podemos referir que a palavra para “jovem”, *kóupos*, tem a raiz “*κερ-*” que significa “crescer” ou, na opinião de

¹ Algo que Calímaco refere no seu hino ao deus, vide CALLIM., *Hymn* 2, 32-46.

² Vide *Il.* 17.528; 5.445.

³ Vide, por exemplo, *Od.*, 4.232. Na *Ilíada*, Ares recebe um auxílio despreocupado de Zeus. O deus-rei ordena que “Peón” cure o seu filho, cf. *Il.* 5.899. “Peón” ajudou Hades, vide *Il.* 15.401. Sobre “Péon” vide ainda HES., *Frag.* 307. A maioria dos classicistas supõe que “Péon” era somente um epíteto de Apolo e não uma entidade única. Durante a Idade do Bronze existia, todavia, um “deus dos curamentos” denominado *Paiawon*. À semelhança do que aconteceu com Palas e Atena, Apolo terá tomado o epíteto que havia sido o nome de um deus posterior. Para o péan enquanto canto apaziguador, vide *Il.* 1.450-476. Segundo Plutarco, o hino foi transferido de Creta para Esparta, vide PLUT., *Mor.*, *De mus.*, 1134 bd, 1146 c.

⁴ Cf. GRAF, *Op. Cit.*, 2009, p. 98.

Graf, “cortar (cabelo)”¹. As ninfas dos rios podiam ser mesmo chamadas de κόραι, “raparigas”. Os próprios Poemas Homéricos denominam Apolo como Απόλλων Ἀκερσεκόμης, “O do cabelo não cortado”². Efectivamente, a maioria das representações do deus mantinha-lhe o cabelo comprido (vide ilustração 87)³. Apolo não era apenas representado como efebo; ele era o mais belo dos efebos⁴. Os nomes “Apeles”, “Apolónio” e “Apolodoro”, derivados de Apolo, eram extremamente comuns no mundo grego⁵.

Ao nível passional, Apolo não é um deus com muitos exemplos de êxito. O mais célebre é o da paixão que teve por Cirene⁶, mito que também contém temas de juventude. Juntamente com essa ninfa, Apolo tornou-se pai de Aristeu⁷, que foi ensinado por Quíron e que se tornou, mais tarde, uma divindade. Os outros romances de Apolo não tiveram um desenvolvimento feliz. Dafne, que tentou fugir do deus, acabou por ser transformada em loureiro, pelo próprio pai, Ladão, de modo a não ser violada⁸. A história explica etiológicamente o porquê de o louro ser atributo do Pítio. Outros enlances românticos têm um final semelhante e incluem: Marpessa⁹, neta de Ares e filha de Eveno; Corónis, mãe de Asclépio¹⁰; e Creúsa, mãe de Íon¹¹, entre outros.

Inúmeras cidades dóricas, mais especificamente, espartanas tinham um festival anual denominado “Carneias”, em que “Apolo Carneio” era cultuado¹². Enquanto este festival decorria, qualquer tipo de empreendimento militar era proibido, razão pela qual os Espartanos não teriam enviado forças consideráveis para a Batalha das Termópilas¹³. Ainda em Esparta, as Κάρνεια evoluíram para uma competição musical de relevância.

¹ Cf. *Id., Ibid.*, p. 104.

² Cf. *Il.* 20.39.

³ O cabelo comprido também era apanágio dos jovens de boas famílias e dos intelectuais, vide AR., *Ach.*, 389 sq., *Nub.*, 332, 545, 836, *Av.*, 911-914. As estátuas que receberam o nome de κοῦποι foram, em tempos, todas tomadas como representações de Apolo. Hoje sabemos que isso era uma extrapolação, um exemplo de reminiscências desta ideia pode ser encontrado em BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 285.

⁴ Vide CALLIM., *Hymn* 2., 32-46.

⁵ Vide SITTIG, E., *De Graecorum Nominibus Theophoris*, Diss., Halle, 1911, pp. 36-40. Existiam também “confrarias” de jovens; sobre elas, vide JEANMAIRE, L., *Couroi et Courètes*, Bibliothèque Universitaire, Lille, 1939, p. 540 sq.; NILSSON, M., “Grundlagen des spartanischen Lebens”, *Opuscula Selecta* 2, Lund, 1952, p. 826 sq.

⁶ Sobre este mito vide PIND., *Pyth.*, 9.6 sq., 9.17-66; CALLIM., *Hymn* 2, 85 e segs, *Hymn* 3, 208 sq.

⁷ Cf. HES., *Cat.*, Frag. 93; AP. RHOD., *Arg.*, 2.498 sq.; DIOD. SIC., 4.81.1; OV., *Fast.*, 1.363 sq; VERG., *G.*, 4.317.

⁸ Este mito tem muitas versões, vide PAUS., 10.7.8, 8.20.2; OV., *Met.*, 1.452 sq. e 539-558; NONNUS, *Dion.*, 16.356 sq., 33.210 sq., 42.386 sq.

⁹ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.60 e 1.7.8.

¹⁰ Vide PIND., *Pyth.*, 3.5 sq.; ISYLL., *Hymn. Ascl.*; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.118; PAUS., 2.26.1-7; OV., *Met.*, 2.536, 596 sq.; HYG., *Fab.*, 202.

¹¹ Vide EUR., *Ion*.

¹² Vide GRAF, *Op. Cit.*, pp. 116-120.

¹³ Cf. HDT., 7.206; e vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 90.



Ilustração 88 – As múltiplas faces de Apolo. Primeira imagem: moeda de prata com cabeça de Apolo Carneio, Campânia, Nuceria Alfaterna, c. 250-225 a.C. Segunda imagem: moeda de prata¹, Argos, Argólida, AR trióbolo, magistrado de Êuticles; à esquerda, parte dianteira de um lobo; à direita, inscrição “E-Y/Q-Y/KLEOS”, à volta de um “A”, com uma coruja imediatamente abaixo, tudo encaixado num quadrado incluso. Terceira imagem: moeda de prata com imagem-cultural de Apolo Liceio, nú frontal com a cabeça para a esquerda, em cima de um ônfalo raso; em cada mão, o deus segura as patas traseiras de dois lobos; cf. MACDONALD, G., *Catalogue of Greek Coins in the Hunterian Collection*, University of Glasgow, James Maclehose and Sons, Glasgow, 1901, II 551, 34, Tab. LX 15.

Não obstante, no Peloponeso, um dos cultos ao Pítio que predominava era o de Apolo Λύκειος (s. “o da luz” de λύκη, ou “lupino”² de λύκος); ou Λυκηγενής, “nascido de um lobo, ou nascido em Lícia”³. O lobo é um animal totémico e surge, por vezes, como animal associado a Apolo, principalmente nas narrativas mitológicas⁴. O culto de Apolo-lobo era central, sobretudo, em Argos. Como Apolo Λυκοκτόνος (de λύκος, “lobo” e κτείνειν, “matar”), porém, o deus era o protector de rebanhos (argivos) contra o ataque deste animal⁵. Posteriormente, Apolo passou a ser adorado como protector de hoplitas em treino, o que acontecia em Argos e Atenas⁶. Gershenson denota que a natureza “lupina” de Apolo não se enquadra com representações directas de um *canis lupus*, mas antes na categoria de “lobos míticos”, ou seja, o lobo como símbolo mitológico e ritualístico e não, necessariamente, o animal *per se*⁷.

Uma das várias assimilações detectáveis na figura de Apolo encontra-se na ligação mitológica e cultural que veio a ter com a personagem Ὑάκινθος, “Jacinto”, cuja origem é anatólica, mas que era cultuado em cidades dóricas. Em Esparta, Jacinto era um herói querido de Apolo, mas que o deus acidentalmente matou através do lançamento de um

¹ Sobre estas moedas provenientes de Argos, vide *Id.*, *Ibid.*, p. 8.

² Sobre Apolo como o deus lobo, vide GERSHENSON, Daniel E., “Apollo the Wolf-god”, *Journal of Indo-European Studies*, Institute for the Study of Man, McLean, Va, 1991, 8/1-24. Segundo Pausânias, existia a estátua de um lobo em Delfos, cf. PAUS., 10.14.7. Vide também AESCH., *Sept.*, 145-146. Gershenson relembra que ainda hoje um dos primeiros animais com os quais temos contacto, na nossa infância, é o lobo. O que acontece através de contos como “O Capuchinho Vermelho” e “Os Três Porquinhos”; o que também acontece, provavelmente, por causa da importância desse animal na Europa Antiga e Medieval. Além do lobo, os outros animais aos quais Apolo mais se associava eram: o veado, a corça, e o leão.

³ Estas duas sugestões provêm de um debate entre a proximidade de Apolo ao lobo, um animal totémico, ou à luz, atributo associado ao deus; uma terceira hipótese seria a da ligação com Lícia, na Anatólia. Apesar de, eventualmente, nenhuma das opções ser a correcta, o facto é que não sabemos exactamente qual o significado imediato deste epíteto, vide GRAF, *Op. Cit.*, p. 123 e 124.

⁴ Vide AEL., *NA*, 4.4; ANT. LIB., *Met.*, 35.

⁵ Cf. MACROB., *Sat.*, 1.17.43: “ele [Apolo] é reconhecido como um patrono do gado e um verdadeiro pastor”, (Traduzido do inglês, trad. de Robert A. Kaster). Vide ainda SOPH., *El.*, 6-7 e PAUS., 2.9.6.

⁶ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 88.

⁷ Cf. GERSHENSON, *Op. Cit.*, 1991, p. 3.

disco¹. O túmulo de Jacinto localizava-se debaixo de um colosso de Apolo, uma imagem única porque, por ser tão alta (tinha c. de 15 metros), não se encontrava protegida por um edifício².

O deus Pítio era ainda Μουσᾱγέτας, *i.e.*, o “condutor das Musas”. No período helenístico, Apolo deixou de ser apenas o deus da μουσική. Este conjunto de artes foi dividido em duas partes constituintes – a escrita literária e a *performance* musical, resultado do que Graf chamou de “privatização e individualização da poesia”³. A literatura começou a definir-se como arte do leitor solitário. A actividade não era somente isso, mas também o era. Autores como Ovídio pediam auxílio a Apolo, de modo a poderem ter sucesso no seu empreendimento literário⁴.

Uma última “face” de Apolo que ainda não tratámos é a sua ligação com a luz. O seu epíteto mais comum e o que os Poemas Homéricos mais repetem, é o de Φοῖβος, s. “brilhante”. Apolo podia representar o brilho do Sol, contudo, ele próprio não era a divindade mais associada a esta estrela. Esse papel recaía sobre Hélios. Ésquilo usou o epíteto “Febo” para descrever não Apolo, mas sim Hélios⁵. A confusão entre as duas divindades distintas adensou-se com os intérpretes cristãos, que criaram uma ponte directa entre Apolo e o astro solar, apagando a figura de Hélios (denominado em Roma de Sol)⁶. Durante a Idade Média, esta imagem de Apolo como Sol engrandeceu-se. Em período Renascentista, o Apolo-poeta prevaleceu.

¹ Vide HES., *Cat.*, Frag. 102; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.16, 3.116; BION, *Poemas*, 11; PAUS., 3.19.3-5; LUCIAN, *Dial. D.*, 16; OV., *Met.*, 10.162 sq.; NONNUS, *Dion.*, 2.80 e segs, 10.253 sq., 29.95 sq.

² Vide PAUS., 3.18.6 e 3.19.5. Sobre esta estátua, vide ROMANO, I.B., *Early Greek cult images*, Diss. University of Pennsylvania, Philadelphia, 1980, pp. 99-114. Vide também, PETTERSON, Michael, *Cults of Apollo at Sparta: The Hyakinthia the Gymnopaideia and the Karneia*, Swedish Institute at Athens, Stockholm, Göteborg, 1992, pp. 9-41. Vide ainda, FAUSTOFERRI, Amalia, *Il Trono di Amyklai e Sparta: Bathykses al servizio del potere*, Edizioni scientifiche italiane, Napoli, 1996, fig. 1-15 e 30.

³ Cf. GRAF, *Op. Cit.*, 2009, p. 159.

⁴ Cf. OV., *Am.*, 1.15.35.

⁵ Cf. AESCH., *PV*, 22.

⁶ Vide GRAF, *Op. Cit.*, 2009, p. 102, 116 e 123.

3.5 Os Deuses Gémeos: Ártemis, “tal como Apolo”



Ilustração 89 – Relevô que representa Leto enquanto foge da Píton com os seus dois filhos¹; Michael C. Carlos Museum, Emory University, sécs. IV-III a.C.

“Rejubila, abençoada Leto, pois tens filhos gloriosos, o senhor Apolo e Ártemis que maravilham com setas; ela em Ortígia, e ele na Delos rochosa [...]”².

Este passo evidencia a proximidade que existe, desde tempos remotos, entre Leto, Apolo e Ártemis, a tríade délica. O culto a Leto tinha uma forte ligação com o dos seus dois filhos. O pai de ambos era o melhor dos deuses – Zeus Crónida³. Os “deuses gémeos” nem sempre o são porque, como prova o passo supracitado, os seus locais de nascimento podem diferir. Alguns autores, porém, sugerem que eles nasceram ao mesmo tempo, no mesmo lugar⁴. Os seus progenitores nunca se alteram.

Outra ideia que se mantém é a da permanência dos dois deuses no limiar da adolescência. No entanto, existem diferenças assinaláveis. Apolo é sexualmente activo, tendo vários filhos, enquanto Ártemis é virgem por opção, não tendo descendência⁵. A deusa da caça chega a ser tratada na *Ilíada* como uma criança. Hera repreende-a como tal⁶. A representação de uma deusa-criança, no entanto, não era comum, pois isso seria retirar toda a possibilidade de respeito, nesta sociedade, por semelhante figura; “[...] ser uma criança é ser fraco. Ser uma mulher é ser fraco. Ser uma jovem rapariga é ser o mais fraco de todos”⁷. Outra razão que explica a representação de Ártemis como criança

¹ Sobre uma descrição de este tipo de representação, vide PLIN., *HN*, 34.19; STR., 141.20 sq.

² Cf. *Hom. Hymn. Ap.*, 14-16 (traduzido do inglês. Trad. Hugh G. Evelyn-White). Outros passos que confirmam Leto como mãe de Ártemis e Apolo incluem, OV., *Met.*, 6.339-381.

³ Cf. HES., *Theog.*, 918-920.

⁴ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.6.; STR., 14.1.20.

⁵ Cf. PL., *Thet.*, 149b; vide também AESCH., *Suppl.*, 676.

⁶ Vide *Il.* 21.489-496, 505-513. Vide também CALLIM, *Hymn 3*, 2.72-78. O facto de Ártemis ser retratada como uma criança é excepcional, visto que tal podia acontecer com um deus, mas não com uma deusa, vide BEAUMONT, L., “Born Old or Never Young? Femininity, childhood and the goddesses of ancient Greece” in BLUNDELL, S., et WILLIAMSON, M., (eds.), *The Sacred and the Feminine in Ancient Greece*, Routledge, New York, 1998, pp. 71-95. Vide ainda BUDIN, S.L., *Artemis*, Routledge, London e New York, 2016, p. 36. Guthrie sugere que o tratamento que Hera dá a Ártemis relaciona-se com o facto de a deusa-rainha já ser identificada como olímpica, mas de a deusa da caça ainda não o ser. O autor prossegue com esta linha de pensamento, afirmando que Afrodite sofre um ataque similar, desta feita por um mortal, Diomedes, devido às mesmas razões, cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 101; *Il.* 5.330-343. Sobre Afrodite e Diomedes, vide também RODRIGUES, *Op. Cit.*, 2006, pp. 103-123.

⁷ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 37.

relaciona-se com a melhoria da situação social das mulheres no período helenístico¹, apesar de já ser representada como criança anteriormente.

Delos era celebrada como o lugar do nascimento de Apolo e Ártemis e apesar de a deusa ter sido a primeira a ser cultuada neste lugar, o culto ao seu irmão tornou-se predominante². Tanto Apolo, como Ártemis e Leto, tinham templos a si dedicados na ilha. A tríade divina começou a ser aqui cultuada a partir do séc. VIII³. Numa fase inicial, Ártemis seria a deusa que recebia mais oferendas e, mesmo no período clássico, o Artemísion permaneceu o templo que guardava os votos mais significativos⁴. Isso não significa, porém, que os cultos fossem, necessariamente, uma competição. Neste caso, decerto, não o eram, visto que os templos podiam até unir em si mesmos estas três divindades⁵.

Existe mais proximidade entre os deuses-irmãos do que afastamento. Ambos usam arco e flecha como arma. Ambos se encontram em locais remotos. Ártemis permanece em sítios florestais ou montanhosos, mantendo-se pura⁶. Apolo, por sua vez, é cultuado numa zona inatingível, “Pois nem de barco, nem a pé se pode descobrir o caminho maravilhoso [...]”⁷. O distanciamento torna-se evidente em Apolo, se o compararmos com Atena. O patrocínio que o Pítio faz dos heróis, por exemplo, é indirecto e pouco presente. O Pítio é um patrono afastado⁸. Apesar disto, os deuses gémeos são deuses da cidade, mesmo que Apolo seja mais associado ao espaço urbano do que Ártemis⁹. Walter Otto afirma que ambos os deuses têm os mesmos atributos, com a única diferença de um ser do sexo masculino e a outra do feminino; o autor germânico assevera até que estas divindades formam um único ser divino com uma expressão dupla¹⁰.

¹ Como nos aponta BEAUMONT, *Op. Cit.*, 1998, p. 71-95.

² Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 92.

³ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 105.

⁴ Vide *Id. ibid.*, p. 112.

⁵ Vide *Il.* 5.445-448; GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 84.

⁶ Vide EUR., *Hipp.*, 75 sq.

⁷ Cf. PIND., *Pyth.*, 10.29 (trad. António de Castro Caeiro). Píndaro, neste excerto não se refere directamente a Delfos, mas antes à terra dos Hiperbóreos. Segundo Himério de Atenas, depois de Zeus oferecer uma carruagem puxada por gansos a Apolo, o Pítio foi, de forma cada vez mais regular, da terra dos Hiperbóreos para Delfos, cf. HIMER., 14.10.

⁸ Vide, OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 64.

⁹ Sobre Apolo como um deus da cidade, vide GRAF, *Op. Cit.*, 2009, pp. 103-130. Ártemis Efésia correspondia a um dos principais cultos da deusa enquanto protectora da cidade; sobre Ártemis como deusa da cidade, vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 111-112; BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, pp. 144; vide também *Hymn. Hom. Ven.*, 20; ANACR., frag. 348; CALLIM., *Hymn* 3, 31-39

¹⁰ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 62.

Tal como Apolo, Ártemis tinha a capacidade de curar mortais¹, apesar de não o fazer com a dimensão a que o seu irmão era associado. Do mesmo modo, a deusa da caça também se ligava à propagação de pragas², mais especificamente, no que respeitava ao não crescimento de plantações, ou o aborto não programado de uma mulher. Este tipo de maleficências, associadas aos deuses, continha em si um padrão mitográfico-estrutural: transgressão – catástrofe imposta pelo divino – consulta oracular – fundação de um rito³. Na Síria, onde não existiam doenças ou fome, quando um homem estava prestes a morrer, “[chegava] Apolo do arco de prata juntamente com Ártemis / e visitando-os com as suas setas suaves os [levava] a morrer”⁴.

Alguma da fauna associada a Ártemis era análoga à do Pítio. Entre outros, os animais que se associam à deusa da caça são: o veado (os *Hinos Homéricos* chamam-lhe mesmo ἐλαφιβόλον, “a caçadora de veados”⁵); a codorniz (associada ao epíteto Ὀρνυγία, “Órtia”, esta é uma ave migratória, pelo que se enquadra bem com a deusa afastada da civilização); o leão (sendo que exposto diante do seu templo em Tebas, por exemplo, estava um leão de pedra⁶); e o urso (cuja forma a ninfa Calisto tomou⁷). Outros animais com ligação a Ártemis são, por exemplo, o javali⁸ e o cavalo⁹. Os santuários da deusa podiam possuir manadas sagradas e invioláveis, tal como acontecia em Luso, na Arcádia¹⁰.

Apolo e Ártemis são deuses do templo. O culto ao deus Pítio era essencial no que diz respeito ao profetismo e à passagem ritual de jovem para adulto. Apolo e os grupos corais a que se ligava compõem inúmeros hinos e obras musicais, elementos essenciais do seu culto¹¹.

Tal como Apolo, Ártemis tira prazer da música e da dança das Graças e das Musas¹². Em várias cidades gregas, raparigas adolescentes dançavam para Ártemis¹³. O

¹ Vide, *Il.* 5.447; HIPPOC., *Virg.*, 8.466; B., *Epinician*, 11.37-58, 92-119.

² Vide *Il.* 9.533-546; PAUS., 8.23.6-7, 7.19.2; PLUT., *Arat.*, 32.2.2.

³ Vide BRELICH, A., “Paides e Parthenoi”, *Incubabula Graeca*, Roma, 1969, 36/371-374.

⁴ Cf. *Od.* 15.410-411 (Trad. Frederico Lourenço).

⁵ Cf. *Hom. Hymns*, 27.2.

⁶ Cf. PAUS., 9.17.2; vide ilustração 90.

⁷ Vide ERATOSTH., [Cat.], 1.2; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.100 sq.; PAUS., 8.3.6 sq.; HYG., *Fab.*, 177; OV., *Met.*, 2.409-531.

⁸ Vide, por exemplo, *Il.* 9.530 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.66; ANT. LIB., *Met.*, 2; OV., *Met.*, 8.269 sq.; vide ainda LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 102.

⁹ Vide *Hom. Hymns*, 9.1.

¹⁰ Cf. POLYB., 4.18.10-19. Vide também SINN, U., «Sunion: Das befestigte Heiligtum der Athena und des Poseidon an der “Heiligen Landspitze Attikas”», *AW*, 1992, 23/175-190.

¹¹ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 86.

¹² Cf. *Hom. Hymns*, 2.21; 27.15.

¹³ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 106.

acto tinha uma função religiosa e social, dado que assinalava a prontidão de uma jovem para o casamento e providenciava visibilidade a potenciais pretendentes¹.

Ártemis também entrou em contacto com os Hiperbóreos². A deusa da caça é, do mesmo modo, a que “dispara ao longe”³. Tal como acontece com Apolo, Ártemis é associada à luz⁴, a deusa tinha mesmo o epíteto de Φωσφόρος, “a-que-traz-a-luz”. Ártemis supervisona os jovens em crescimento, tanto rapazes como raparigas⁵. O próprio Apolo, por vezes, era chamado de “caçador”⁶. Contudo, sendo o culto a Ártemis possivelmente anterior ao do seu irmão, todas as referências do tipo “tal como Apolo” talvez pudessem ser transformadas em “tal como Ártemis”.

Em Hiâmpolis, foram encontradas provas arqueológicas de que uma única divindade feminina era originalmente aí cultuada. Tratar-se-ia de uma “proto-Ártemis” que se viria a tornar na Ártemis Ἐλαφιβόλος dos focenses, a “Matadora de Veados”. Este culto teve início por volta do séc. XII a.C.⁷. Apolo também passou a ser cultuado neste espaço, mas só por volta do séc. IX a.C. Ele não substituiu a sua irmã, pelo contrário, passou a ser adorado em conjunto com Ártemis. Ao lado de Hera e Atena, os deuses gémeos foram das primeiras divindades a ver os seus templos erigidos no período arcaico inicial⁸.

Sobre Apolo e Ártemis, Walter Otto relembra: “cada um deles tem uma pureza que jamais deve ser maculada. [...] Assim [os deuses-irmãos] são verdadeiramente divindades gémeas”⁹. No período romano, Apolo e Ártemis continuaram a ser análogos. As suas facetas, que se correlacionam com os astros, foram exageradas. Deste modo, criaram-se duas metonímias, Apolo passou a simbolizar o Sol (o Hélios grego), como assinalámos, e Ártemis passou a figurar a Lua (a Selene grega).

3.6 Ártemis: virgem perpétua, caçadora por excelência, deusa das transições

“Este é o espírito divino da natureza sublime, a donzela cintilante e ativa, a pura, que encanta, mas não pode amar, a dançarina e caçadora que afaga bebés no seu abraço e

¹ Vide *Id.*, *Ibid.*, p. 106.

² Vide PIND., *Pyth.*, 3.

³ Cf. *Hom. Hymns*, 9.6.

⁴ Duas descrições de Sófocles associam Ártemis com a luz, cf. SOPH., *OC*, 206; SOPH., *Trach.*, 214.

⁵ Vide subcapítulo seguinte.

⁶ Cf. AESCH., frag. 200.

⁷ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 19.

⁸ Vide DE POLIGNAC, F., *Cults, Territory, and the Origins of the Greek City-State*, University of Chicago Press, Chicago, 1995, p. 25.

⁹ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 89.

corre com veados, que traz a morte quando desembainha o seu arco dourado, reservada e inatingível como a natureza bravia, e, contudo, como a natureza, toda encantadora e cheia de beleza luminosa. Esta é Ártemis. Múltiplas como as suas manifestações o possam ser, nesta ideia [*i.e.*, Ártemis] elas possuem a sua unidade e deixam de ser contraditórias”¹.

Na Antiguidade, a descrição mais completa e sucinta de Ártemis surge num *Hino Órfico*². Na *Odisseia*, a deusa é descrita como ἄγνη³, *i.e.*, “sagrada” ou “pura” (dois significados que se fundem numa única palavra). A deusa da caça não tem, porém, uma participação extensa, nem nos Poemas Homéricos, nem em obras hesiódicas⁴. Mitologicamente, a importância desta divindade não é vincada, contudo, ao nível ritualístico, religioso, ela era uma entidade crucial, principalmente, enquanto deusa das transições físicas (a passagem entre diferentes fases etárias) e conceptuais (transição entre selvagem e civilizado, humano e animal). Os cultos artemísios eram numerosos e mais difundidos do que os de qualquer outra deusa, indo de Massília (Marselha), às colónias gregas da Sicília, ao território central da Grécia, ao norte de África e a Éfeso, na Ásia Menor⁵.



Ilustração 90 – Atributos de Ártemis. Primeira imagem: pormenor de *lekythos* com Ártemis a caçar, atribuído ao pintor de Karlsruhe; da Lócride, Bibliothèque Nationale de France, Departamento de Moedas, Medalhas e Antiguidades, Paris, De Ridder 494, c. 460-450 a.C. Segunda imagem: relevo de *pythos* retrata uma deusa da natureza. Originário de Tebas, Museu Arqueológico Nacional de Atenas, 355, c. 675 a.C. A figura está coroada, com chifres de veado protuberantes que emergem da coroa; de cada lado, a figura tem dois seres antropomórficos, talvez crianças, abraçados a si; mais afastados estão dois leões. Terceira imagem: pormenor de *lekythos* com ilustração de Ártemis a alimentar um cisne, atribuído ao pintor do Pã, The State Hermitage Museum, S. Petersburgo, B2363, c. 490 a.C. Nesta última imagem, há que salientar o facto de a aljava continuar a ter presença, pelo que a ameaça de violência permanece ao mesmo tempo que se mantém o carinho da deusa em relação a animais selvagens.

¹ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 82.

² Vide *Hymn. Orph.* 35.

³ Vide *Od.* 5.123, 18.202, 20.71.

⁴ Isto apesar de na *Odisseia* ser fornecida uma descrição marcante, vide *Od.* 6.102-108: “E tal como Ártemis, a archeira, se desloca pelas montanhas, / [...], comprazendo-se com a caça ao javali ou às corças velozes, / e com ela brincam as ninfas, [...], habitantes do campo, e Leto se regozija no espírito; / pois por cima das outras levanta Ártemis a cabeça e a testa / – assim entre as suas servas se destacava Nausícaa”, (Trad. Frederico Lourenço).

⁵ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 101.

Supõe-se que o nome “Ártemis” venha já referido no Linear B, contudo, isto não é uma certeza¹. Na *Ilíada*, a deusa da caça é mencionada como Πόρνια Θηρῶν, *i.e.*, “Senhora das Feras”². Esta designação podia, porém, servir a muitas outras divindades que, apesar de terem traços que se podiam identificar com a deusa da caça, também tinham outros que não o faziam (como asas, por exemplo). Existe uma imagem de uma Πόρνια Θηρῶν que se liga de forma mais directa a Ártemis³. Tal conclusão advém de a peça conter representações de leões e veados, tal como, possivelmente, de crianças. Isto é apenas uma conjectura, não existindo qualquer tipo de prova que indique, com certeza, que este género de representações se ligue directamente à deusa da caça.

Ártemis, tal como Apolo, também seria representada na Anatólia, mais especificamente, em Éfeso⁴. Pausânias relata a supremacia cultural da deusa, existente nesse lugar⁵. A imortal também tem expressão religiosa em território grego. Em Esparta, por exemplo, a olímpica era adorada como Ártemis Órtia, divindade pan-helénica que seria resultado de uma miscigenação em relação a uma entidade local sincretizada com Ártemis no séc. VI a.C.⁶

Um dos aspectos que mais se destaca na deusa da caça é a sua virgindade. Os únicos imortais que não se deixam persuadir pelos poderes de Afrodite são Zeus, Héstia, Atena, Hécate e Ártemis⁷. Atena, tal como acontece com as muralhas da sua cidade, não pode ser penetrada⁸. Ártemis, por sua vez, tem de se manter virgem, pois representa a donzela perpetuamente jovem, sempre no limiar da adolescência. Ela não é, todavia, assexuada como Atena parece ser⁹. Ovídio chega a sugerir que Júpiter, metamorfoseado em Ártemis, deseja sexualmente as ninfas da deusa¹⁰. Mais se acrescenta que nos mitos

¹ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, pp. 9-11.

² Cf. *Il.* 21.470; Frederico Lourenço traduz por “Rainha das Feras”; comparar com a segunda imagem da ilustração 90.

³ Vide ilustração 90. Vide ainda HILLER, S., “Mycenaean Traditions in Early Greek Cult Images” in HÄGG, R. (ed.) *The Greek Renaissance of the Eighth Century BC: Tradition and Innovation*, Swedish Institute in Athens, Stockholm, 1983, p. 93.

⁴ Sobre a importância do culto de Ártemis neste espaço, vide *Act.*, 18:19 e 20:1.

⁵ Vide PAUS., 4.31.8.

⁶ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 31. Vide também LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 105-106. O *Hino Homérico a Apolo* diz-nos que a deusa da caça tinha nascido em Ortúgia, cf., *Hom. Hymn. Ap.*, 2.14-16.

⁷ Segundo o *Hymn. Hom. Ven.*, 7-33.

⁸ Vide HANSON, A.E. “The Medical Writers’ Woman” in HALPERIN, D.M., WINKLER, J.J., et ZEITLIN, F.I. (eds.), *Before Sexuality: The Construction of Erotic Experience in the Ancient Greek World*, Princeton University Press, Princeton, 1990, p. 326.

⁹ Vide KING, H., “Bound to Bleed: Artemis and Greek Women” in CAMERON, A., et KUHR, A. (eds.), *Images of Women in Antiquity*, Wayne State University Press, Detroit, 1983, pp. 124-125.

¹⁰ Vide, *OV., Met.*, 2.420-425.

de Actéon e de Hipólito existem laivos de erotismo¹. No mito de Calisto, sugere-se mesmo homoerotismo associado a Ártemis².

Em contraste, e tal como Atena, Ártemis não podia ter actividade sexual pois, enquanto deusa dos animais selvagens, não podia ser domada, tinha de manter-se num estado indomesticado o que, ao ter-se relações sexuais não acontecia, visto este acto implicar domínio³. Ao tornar-se “esposa” ou “amante” de um deus, ou de um mortal, Ártemis estaria a perder o atributo que seria garantia do seu elevado estatuto panteónico. Assim, explica-se porque são as personagens que ameaçam este estatuto severamente castigadas⁴. A liberdade e poder de Atena ou de Ártemis implicam uma abstenção obrigatória.

Pausânias relata uma história em que explica a razão de existir uma Ártemis Estrangulada, Κόνδυλεατις, e de ela ser assim cultuada. Helen King afirma que o estrangulamento era análogo à impossibilidade de se ter relações sexuais, simbolizando-a⁵. Outros autores sugerem que existia ainda, no mundo grego, um paralelismo entre a vagina e a boca, ambos desembocando numa *ceruix*, boca, e em *labia*, lábios⁶. Ao ser estrangulada, nesta analogia, Ártemis também impedia o acesso ao seu desfloramento sexual.

O atributo essencial da deusa, enquanto virgem, não tinha repercussões pragmáticas na sociedade grega. Uma mulher tinha de se casar e ter filhos. Ártemis só podia permanecer virgem, porque era uma imortal. Um mito conta como a divindade se protegeu, a si e às suas ninfas, da vontade de Alfeu a violar; a olímpica e as suas companheiras enlamearam as faces de modo a tornarem-se indistinguíveis entre si⁷.

¹ Vide, por exemplo, APOLLOD., *Biblioth.*, 3.30; CALLIM., *Hymn.* 5, 106 sq.; PAUS., 9.2.3; DIOD. SIC., 4.81.3-5; OV., *Met.*, 3.138 sq.

² Vide ERATOSTH., [Cat.], 1.2; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.100 sq.; PAUS., 8.3.6 sq.; HYG., *Fab.*, 177; OV., *Met.*, 2.409-531.

³ Ártemis odiava a deusa do amor e da paixão carnal, Afrodite, cf. EUR., *Hipp.*, 1301: “Ferida pelo ferrão da deusa mais detestável para nós [Ártemis, Héstia e Atena], para quem a virgindade é um prazer, apaixonou-se pelo teu filho”; (Trad. Frederico Lourenço).

⁴ Tal como eram as ninfas que a acompanhavam, se incorressem nesse desrespeito. O caso mais célebre de uma situação destas ocorre com Calisto. Ártemis descobriu que a ninfa estava grávida, o que resultou na transformação de Calisto em ursa, imposta pela deusa. Vide OV., *Met.*, 2.409-531; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.100; PAUS., 8.3.3-6; EUR., *Hel.*, 375 e segs; HYG., *Fab.*, 177; *Poet. Astr.*, 2.1. Ésquilo também escreveu uma peça dedicada à ninfa, denominada *Calisto*. A peça perdeu-se, mas isto comprova que o mito da ninfa já era trabalhado em período clássico. Sobre o mito de Acteón, vide OV., *Met.*, 3.155-252.

⁵ Vide KING, in CAMERON, A., et KUHRT, *Op. Cit.*, 1983, p. 119.

⁶ Vide HANSON, in HALPERIN, D.M., WINKLER, J.J., et ZEITLIN, F.I., *Op. Cit.*, 1990, p. 328; alguns autores antigos opinavam que a própria voz de uma virgem se mantinha pura, vide AESCH., *Ag.*, 244.

⁷ Vide PIND., *Pyth.*, 2.7; *Nem.*, 1.1-6; PAUS., 6.22.8-11. Vide também BURKERT, W., *Greek Religion*, Harvard University Press, Cambridge, 1985, p. 150.

Como deusa da caça¹, Ártemis também demonstra o seu carácter de patrona das transições. A caça cria uma aproximação forte entre o animal e o humano. Caçar é entrar em contacto com as nossas ansiedades e emoções mais primitivas. Um bom caçador devia o seu engenho a Ártemis e pendurava a sua caçada em árvores, em homenagem à deusa². Na literatura, «a caçadora» passa por ser o atributo mais frequentemente associado à olímpica³. Ésquilo refere que ela cuida especialmente de jovens criaturas selvagens⁴. O espaço que a imortal habitava podia ser uma cidade, mas seria mais comum encontrá-la em áreas longe do homem, afastada da civilização:

“Concede-me também os montes todos; e designa-me, por fim, uma cidade, não interessa qual, a que quiseses: decerto que será muito raro que Ártemis desca a uma cidade; morarei nas montanhas, e confundir-me-ei com as populações dos homens somente quando as mulheres invocarem, agoniadas com dores agudas de parto, a sua protectora”⁵.

Ainda em relação à natureza, os santuários de Ártemis continham ou estavam próximos de fontes, rios, poços⁶, pantanais ou outro elemento ligado à água⁷. Em Éfeso, o enorme templo dedicado à deusa, uma das Sete Maravilhas da Antiguidade, encontrava-se perto de um pântano⁸. Quando um santuário de Ártemis se situava dentro de uma cidade, seria comum que estivesse perto dos seus limites, ou afastado da urbe⁹. Os templos que se encontravam perto da muralha ajudavam a delimitá-la; os que se situavam longe da cidade demonstravam a segurança e controlo territorial que os seus habitantes sentiam, como acontecia em Bráuron¹⁰.

Outra das características comuns de Ártemis era a de ser protectora de crianças, Παιδοτρόφος ou κουροτρόφος¹¹. S. Budin, porém, afirma que existem provas escassas e

¹ Sobre epítetos relacionados com a deusa selvagem, vide BRULÉ, “Le langage des épicleses dans le polythéisme hellénique (l’exemple de quelques divinités féminines)”, *Kernos*, 1998, 11/23-25.

² Vide DIOD. SIC., 4.22. Sobre o caçador no mundo antigo, vide SCHNAPP, Alain, *Chasse et érotique dans la Grèce ancienne*, L’évolution de l’humanité, Albin Michel, Paris, 1997, pp. 17-172; e VIDAL-NAQUET, Pierre, *Le Chasseur Noir*, Éditions La Découverte, Paris, 1991, pp. 39-317.

³ Vide *Od.*, 6.102-108; *Hymn. Hom. Cer.*, 27 sq. Na obra de autores teatrais, a deusa recebeu alguma relevância apenas em *Hipólito* de Eurípides; vide, por exemplo, EUR., *Hipp.*, 141-150, 209-231.

⁴ Cf. AESCH., *Ag.*, 134 e segs; vide também XEN., *Cyn.*, 14 e ilustração 90.

⁵ Cf. CALLIM., *Hymn 3*, 19-23 (Traduzido a partir do espanhol, tradução espanhola de Jordi Redondo).

⁶ Vide PAUS., 4.35.8.

⁷ Vide BRULOTTE, E.L., “Artemis: Her Peloponnesian Abodes and Cults” in HÄGG, R. (ed.) *Peloponnesian Sanctuaries and Cults*, Paul Åströms Förlag, Stockholm, 2002, pp. 180-182.

⁸ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 108-111; BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 57. Vide FERREIRA, J.R., “O Artemision de Éfeso”, in FERREIRA, *Op. Cit.*, 2009, pp. 55-67. Vide ainda XEN., *An.*, 5.3.4-13.

⁹ Vide DE POLIGNAC, *Op. Cit.*, 1995, pp. 22-23. Outros deuses que também tinham os seus templos longe da cidade incluíam: Zeus, Hera, Apolo e Posídon.

¹⁰ Sobre a deusa das transições associada à fronteira entre espaço civilizado e inimigo ou selvagem, vide SCHACHTER, A., “Policy, Cult, and the Placing of Greek Sanctuaries” in SCHACHTER, A. et BINGEN, J. (eds.), *Le sanctuaire grec*, Fondation Hardt, Genève, 1992, p. 50. Vide também VERNANT, J.-P., *Mortals and Immortals*, Princeton University Press, Princeton, 1991, p. 203.

¹¹ Vide, DIOD. SIC., 5.73.5-6; Ártemis não era apenas protectora de raparigas, mas também de rapazes, vide PAUS., 6.23.8. A deusa partilha este último epíteto com Deméter, Gaia, Leto, Hécate, Irene e Héstia.

evidências demasiado inconsistentes, ou tardias, para que Ártemis possa ser considerada a patrona da infância¹. Teoricamente, esta associação seria fácil de se fazer. A própria deusa, ao ser retratada como uma criança, podia proteger jovens que passam por uma das fases mais perigosas da sua vida, visto que a mortalidade infantil, na Antiguidade, era elevadíssima². Ártemis, uma deusa selvagem, também se liga a crianças, porque elas mesmas ainda não são “gente”, como ainda hoje repetimos. Acrescente-se que a deusa é uma das divindades que pode assistir os partos.

A perspectiva carinhosa com que um adulto vê uma criança nem sempre existiu no mundo grego. Em período helenístico tardio os Gregos intensificaram o modo mais sentimental e idealizado de olhar para a infância³, pelo que estes epítetos de Ártemis podem ser uma correlação posterior e não primordial. Talvez Hécate se aproximasse mais do epíteto *κουροτρόφος*, usado pela primeira vez na *Teogonia* (referindo-se a essa deusa)⁴; Héstia e as ninfas também encaixavam melhor neste papel⁵. No entanto, é inegável que existia uma ligação entre Ártemis e raparigas na infância, como a *Lisístrata*⁶ e o culto a Ártemis Braurónia comprovam⁷.

Hera não é a única deusa que ajuda a celebrar a cerimónia do casamento. Afrodite e Ártemis também o fazem. As três entidades levam a que uma rapariga se transforme em esposa e mãe. Só depois de atingir estes dois estatutos é que uma jovem passava a ser uma mulher⁸. Γυνή significa, para um grego antigo, tal como acontece no português, não só “mulher”, mas também “esposa”. O mito de Calisto, por exemplo, também se relaciona com o casamento, pois serve de advertência contra a prática sexual antes do casamento.

Guthrie sugere que Ártemis protege os jovens, porque ela era, na sua origem, uma deusa-mãe, cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 100-101; vide também FARNELL, *Op. Cit.*, 1896-1909, vol. II, p. 572. Heródoto até afirma que Ésquilo aponta Deméter como mãe de Ártemis, cf. HDT., 2.156.

¹ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 75 sq.

² Vide BRELICH, *Op. Cit.*, pp. 229-311; KAHIL, L., “L’Artemis de Brauron: rites et mystère” *AK*, 1977, 20/86-98; KAHIL, L., “Mythological repertoire of Brauron” in MOON, W.G. (ed.), *Ancient Greek art and iconography*, University of Wisconsin Press, Madison, 1983, pp. 231-244; PERLMAN, P., “Acting the she-bear for Artemis”, *Arethusa*, 1989, 22/111-133; CALAME, C., *Choruses of young women in ancient Greece: Their morphology, religious role, and social functions*, Rowman & Littlefield, Lanham, 1997, pp. 98-101.

³ Vide BEAUMONT, L., “The Changing Face of Childhood”, in NEILS, J. et OAKLEY, J.H. (eds.), *Coming of Age in Ancient Greece: Images of Childhood from the Classical Past*, Yale University Press, New Haven, 2003, p. 79.

⁴ Cf. HES., *Theog.*, 450-452.

⁵ Vide, EUR., *Alc.*, 163-169; e HES., *Theog.*, 346-348; respectivamente.

⁶ Cf. AR., *Lys.*, 645-646: “Logo com sete anos fui arréfora. Depois, moí o grão. Aos dez, vestida a rigor, em honra da deusa fundadora [Ártemis], fui ursa nos Braurónios. E, depois que me tornei numa bela moçoila, fui canéfora, com o meu colar de figos secos” (Trad. Maria de Fátima Silva).

⁷ Ártemis Braurónia era a protectora das grávidas e em trabalho de parto. Um dos exemplos arqueológicos mais célebres do seu culto encontra-se na Acrópole de Atenas. Pausânias já fazia menção a este santuário, cf. PAUS., 1.23.7.

⁸ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 92. Esta passagem era marcada, tal como acontecia com Apolo, pela entrega de um pedaço de cabelo também a Ártemis, vide HDT., 4.35; PAUS., 1.43.4, 2.32.1.

Ártemis desempenhava um papel particularmente essencial durante o parto. Neste processo, a deusa ajudava a criança a nascer¹ e podia, hipoteticamente, matar a mãe², devido ao elevado risco que parir um bebé incorporava. De novo, esta característica da deusa não nasceu com o seu culto. Só tardiamente é que Ártemis associou-se ao parto³. “Talvez mais do que qualquer outra deusa, Ártemis era vista como a deusa das mulheres”⁴, mesmo que exista na sua figura uma dicotomia. Apesar de ser uma divindade associada à protecção das mulheres, persiste um medo em relação à fúria de Ártemis⁵. Até nos momentos mais benevolentes, o temor da ira de Ártemis estava presente. É por estas razões que Jennifer Larson a intitulou de “meiga e selvagem”⁶.

A este pavor constante, os Gregos chamavam μῆνις. Uma das narrativas mais famosas em que esta raiva se pode encontrar é na tragédia de Eurípides, em que Ártemis exige um sacrifício humano a Agamémnon. A deusa não impõe um sacrifício qualquer, insistindo na morte da própria filha do rei, Ifigénia⁷. Ártemis, porém, não é tão rancorosa como se torna aparente. Em *Ifigénia em Aulis*, a divindade poupa a vida da jovem, colocando um animal sacrificial no lugar da filha do rei grego⁸. Na outra peça de Eurípides sobre a filha de Clitemnestra, *Ifigénia em Tauris*, a deusa Atena revela que a jovem irá para Bráuron, tornar-se uma sacerdotisa de Ártemis e aí falecer⁹. Supõe-se que Ifigénia, cuja etimologia significa possivelmente “nascida com força”, seria cultuada em Bráuron como uma deusa, mas perdeu esse estatuto para o de heroína, pois Ártemis suplantou-a¹⁰.

¹ Vide AESCH., *Supp.*, 675.

² Vide *Il.* 21.483-484: “[...] leoa te fez Zeus contra as mulheres, / e concedeu-te poderes matar quem delas quiseses” (Trad. Frederico Lourenço). Vide também *Od.* 11.170-172; PAUS., 4.30.5. As mães chegavam mesmo a pedir a Ártemis uma morte sem dor, vide *Od.* 5.124, 11.199, 15.411, 18.202, 20.61. Não obstante, a deusa podia também ser invocada para o bom sucesso de um parto, vide *Hymn. Orph.* 36.4; CALLIM., *Hymns*, 36.4. Ártemis sofria mesmo uma simbiose com Ilitia, a deusa dos partos, recebendo o nome de esta divindade como epíteto, vide *Il.* 11.269.

³ Exemplo desta afirmação encontra-se no facto de a deusa não estar presente no nascimento do seu irmão em *Hymn Hom. Ap.* 90 sq., mas de marcar presença em APOLLOD., *Biblioth.*, 1.4.2-3.

⁴ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 112.

⁵ Na verdade, a deusa era cheia de dicotomias. Ártemis é virgem, mas ajuda as mulheres no parto; é caçadora, mas protectora de crias (o que se afirma apesar de um caçador não se considerar um inimigo dos animais que persegue); é patrona dos jovens, mas também reivindica que estes sejam sacrificados. Sobre estas dicotomias, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, pp. 99-106.

⁶ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 101.

⁷ Cf. EUR., *IA*, 18-23 e restante peça; APOLLOD., *Epit.*, 3.21.

⁸ Cf. EUR., *IA*, 1584-1590. Esta, contudo, não é a única conclusão narrativa ao arco de Ifigénia, vide PAUS., 1.43.1; EUR., *IT*, 26-41. Sobre uma interpretação para a relação entre Ifigénia e Ártemis, vide SCHACHTER, *Op. Cit.* 1981, p. 96; vide ainda BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, pp. 122-128; RODRIGUES, N.S., “Introdução [a *Alceste*]”, in EURÍPIDES, *Tragédias*, IN - Casa da Moeda, FDUC, Lisboa, 2009, vol. I, pp. 113-133; REBELO, António Manuel Ribeiro, *Mito e Culto de Ifigénia Taurica*, Dissertação de Mestrado em Literatura Grega, FDUL, Coimbra, 1992, pp. 10-133.

⁹ Cf., EUR., *IT*, 1446-1468.

¹⁰ Cf. LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 107. Vide também EUR., *IT*, 1462-1467. Pausânias infere que Ártemis transformou Ifigénia na deusa Hécate, cf. PAUS., 1.43.1.

Não obstante, existia um preconceito em território grego de que quando um deus tinha um impacto profundamente negativo na vida dos homens, ele teria de ser estrangeiro¹. Assim, Dioniso provinha da Anatólia, ou mesmo da Índia; o “detestável” Ares era trácio; Afrodite era cipriota²; Ártemis, por sua vez, raramente se localizava fora da Grécia, mas quando a deusa requeria sacrifícios humanos, tornava-se Κυνθία, “cínthia”, do Monte Cinto; e ao incorporar o papel de matadora-de-homens, a deusa passa a ser táurica, ou Ártemis Ταυρωπόλος³. S. Budin diz-nos que em período romano, a deusa mitológica foi-se gradualmente tornando numa divindade mais perversa e selvagem⁴.

No que diz respeito à ligação entre Ártemis e Diana, um dos factores que mais se confunde é o mesmo tipo de associação de ambas as deusas com a lua⁵. É verdade que a deusa grega da caça tinha na noite um período especial de expressão⁶, porém, não se ligava com o astro lunar de um modo tão veemente como acontece com a deusa romana⁷.

3.7 Representações Cinematográficas: Apolo

3.7.1 Apolo como “figurante” em *Malpertuis* (1971)

*A Boat, beneath a sunny sky
Lingering onward dreamily
In an evening of July*

*Children three that nestle near,
Eager eye and willing ear,
Pleased a simple tale to hear--*

*Long has faded that sunny sky;
Echoes fade and memories die;
Autumn frosts have slain July.*

*Still she haunts me, phantomwise,
Alice moving under skies
Never seen by waking eyes.*

*Children yet, the tale to hear,
Eager eye and willing ear,
Lovingly shall nestle near.*

In a Wonderland they lie,

¹ Vide, relacionado com Ártemis, MURRAY, *Op. Cit.*, 1976, p. 80.

² Chipre, apesar de ser uma ilha em que se falava grego, era também um ponto de entrada e saída para o oriente.

³ Sobre a “barbaridade” da deusa, vide VERNANT, *Op. Cit.*, 1991, pp. 211-212; BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 138; LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 104. Vide ainda DETIENNE, M., *Dionysos at large*, Harvard University Press, Cambridge, 1989, pp. 9-10

⁴ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, pp. 118 e 139.

⁵ Vide VERG., *Aen.*, 10.215 sq.; CIC., *Nat. D.*, 2.68; CATULL., 34.1-16.

⁶ Cf. SOPH., *OC*, 206; SOPH., *Trach.*, 214; AESCH., frag. 170; ANT. LIB., *Met.*, 15.

⁷ Vide OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 85.

*Dreaming as the days go by,
Dreaming as the summers die;*

*Ever drifting down the stream--
Lingering in the golden gleam--
Life, what is it but a dream?*¹

Os deuses gregos não morreram. Em *Malpertuis* (1971), realizado por Harry Kümel, escrito por Jean Ferry, e baseado no livro com o mesmo nome, de Jean Ray, o panteão helénico foi capturado por um capitão belga chamado Cassavius (Orson Welles), o dono de uma casa (ou de uma dimensão) denominada precisamente “Malpertuis”. O filme conta ainda a história de Jan (Mathieu Carrière), um jovem marinheiro que se vê aprisionado em Malpertuis, a mansão labiríntica do seu tio (Cassavius), residência em que também vivem as várias entidades misteriosas e excêntricas que escondem o segredo sobre a sua verdadeira identidade.

“Malpertuis” refere-se a um ciclo literário de fábulas holandesas, inglesas, francesas e alemãs. Mais especificamente, o vocábulo representa um espaço pertencente a Reynard, o protagonista deste ciclo. Malpertuis é o esconderijo de Reynard, para onde o “homem-raposa” leva os seus inimigos de modo a aprisioná-los. Etimologicamente, a palavra refere-se, talvez, a uma pronúncia incorreta do vocábulo francês *Millepertuis*, uma planta considerada sagrada aquando da escrita do ciclo de Reynard².

A longa-metragem de 1971 decorre na cidade belga de Ghent, onde se localiza Malpertuis. Cassavius, o dono da habitação, é um velho rabugento e balbuciente que se encontra no seu leito de morte, mas que tem controlo sobre um grupo de burgueses pobres. Estes, porém, viremos a descobrir, são divindades gregas. O livro de Jean Ray conta como eles foram descobertos numa “ilha do mar Jónio” por Cassavius, moribundos, devido a uma falta de crença, o que também explica porque apenas alguns deles sobreviveram. Os deuses foram capturados e cosidos a corpos humanos pelo taxidermista Philaris (Charles Janssens). O filme, contudo, apenas revela esta informação no terceiro acto, através de um diálogo entre Jan e uma das suas amadas, Euryale (Susan Hampshire)³.

¹ Poema “Life is but a Dream”, vide CARROL, L., *The Hunting of the Snark and Other Poems and Verses*, Harper & Brothers, New York, 1903.

² Um dos contribuintes para estas histórias foi William Caxton. Vide, por exemplo, CAXTON, William, *The Historie of Reynart the Foxe*, 1485. Caxton foi, curiosamente, um dos primeiros autores a traduzir as *Metamorfoses*, de Ovídio, para inglês, cf. BLAKE, N.F., *William Caxton and English Literary Culture*, The Hambledon Press, London, 1991, p. 298.

³ Ou seja, Euriale, uma das Górgones, por vezes, como acontece neste filme, confundida com Medusa. A outra apaixonada de Jan é Aleto (ou Alice).

Jan e Nancy (também interpretada por Susan Hampshire) são os sobrinhos de Cassavius que, além de Philaris, são as únicas personagens humanas. Charles Dideloo é Hermes (Michel Bouquet), o deus que faz o “trabalho sujo” dos outros deuses, como o argumento diz¹. Sylvie Dideloo é Hécate (Dora van der Groen), uma divindade grega associada à magia, à feitiçaria, à noite, à lua, a fantasmas e à necromancia². Eisengott é Zeus (Walter Rilla), um homem de barbas brancas e que tem alguma autoridade sobre o grupo. Mother Griboin (Fanny Winkler) e Griboin (Robert Lussac) são Afrodite e Hefesto, respectivamente. Três figuras vestidas de preto são as Erínias: Tisífone, Megera e Alecto, sendo esta última também denominada “Alice”³ (mais uma das personagens que Susan Hampshire desempenha).

Com a revelação do grande segredo que os habitantes de *Malpertuis* guardavam, Euríale, ou Medusa, revela a verdadeira essência dos deuses gregos. Por detrás dos fatos e máscaras que os ocultavam estão estátuas brancas, o que se coaduna com a perspectiva grega de que uma representação estatutuária era uma imagem do deus cultuado, cuja habitação se encontrava no templo, por sua vez situado no τέμενος, a “delimitação espacial sagrada”⁴.

Apolo também é representado. Pretendemos realçar precisamente o modo como o deus é retratado. Tal como acontece na maioria das obras que representam directamente o Pítio, em *Malpertuis*, a personagem que incorpora o olímpico, Mathias Crook (Daniel Pilon), não passa de um mero figurante. A divindade existe enquanto entidade, mas é retratada de forma superficial, não tendo sequer impacte no enredo. A referência mais evidente que lhe fazem é uma menção explícita, que alude a Apolo como o “deus com a lira”.

¹ É por essa razão que ele é, por exemplo, encarregado de trazer Jan para Malpertuis, no início do filme.

² Ἑκατόχ era também um dos epítetos de Apolo, s. “o que dispara ao longe”. A deusa Hécate podia ser identificada com outras deusas como Ártemis, Selene e *Despoina*. A relação entre Hermes e Hécate existia nos cultos antigos de Elêusis e de Feras. Ambos os deuses eram quem guiava os fantasmas dos mortos, vide PAUS., 1.38.7; PROP., *Eleg.*, 2.29.

³ Uma referência clara a *Alice Adventures in Wonderland* (1865) de Lewis Carrol.

⁴ Sobre o culto de uma estátua na Grécia Antiga, vide “statues (cult of)” in HORNBLLOWER *et* SPAWFORTH, *Op. Cit.*, 1996, p. 1439 e 1440. Sobre o templo e o recinto sagrado, vide *Id.*, *ibid.*, pp. 1481 e 1482.



Ilustração 4 – Apolo no corpo de Mathias Crook (Daniel Pilon) em *Malpertuis* (1971). Primeira imagem: Hermes (Michel Bouquet) e Apolo na pele de humanos olham para Jan. Segunda imagem: Apolo encontra-se apaixonado pela irmã de Jan, Nancy (Susan Hampshire), um romance que não acaba bem mas, desta feita, é o deus quem sofre. Terceira imagem: Apolo é retratado com cabelos loiros, compridos, usa um lenço amarelo e demonstra ter alguma sensibilidade. Última imagem: Jan depara-se com o corpo em que Apolo se movia; ao entrar na divisão em que o defunto foi dilapidado, Jan ouve a voz de Mathias Crook a chamá-lo. O deus não morreu, ainda não foi esquecido; este corpo humano é que deixou de o poder albergar. O metafísico (o divino) separou-se do físico (o mortal).

O supracitado poema de Lewis Carroll pretende introduzir o leitor no ambiente nuclear do filme dos anos 70. A não revelação do mistério em relação aos deuses ajuda à classificação da longa-metragem belga como uma “fantasia” ou um “filme de terror”. O próprio autor do livro em que o filme se baseia era conhecido por se enquadrar num sub-gênero denominado “*fantastique* belga”. Jean Ray chegou mesmo a ser comparado com Edgar Allan Poe e H.P. Lovecraft. O nome verdadeiro do autor belga era Jean Raymond de Kremer.

Este último dado explica, em parte, as últimas cenas de *Malpertuis* (1971), em que um tal “De Kremer” (interpretado por Mathieu Carrière, o mesmo actor que faz de Jan) sai de uma instituição psiquiátrica “curado”. Inicialmente, as cenas sugerem que tudo o que aconteceu anteriormente não era mais do que um sonho, parte da imaginação. No entanto, momentos depois, “Jan” volta à mansão tenebrosa, ficando a dúvida de saber se *Malpertuis* é real ou não.

O filme termina com o verso final do poema supracitado: “Life, what is it but a dream?”. Ou seja, não é importante sabermos, com certeza, se o ocorrido é sonho ou realidade. O importante é a dúvida com que o espectador fica. O próprio cinema não é realidade. Apesar disso, uma audiência, ao assistir a um filme, não permanece sentada nos seus lugares; ela flutua para dentro da narrativa projectada. Esta situação leva a que longas-metragens sejam mentiras ou verdades? Serão os filmes sonhos ou serão os sonhos filmes? O cinema é ficção ou realidade?¹

3.7.2 *To boldly go where no man has gone before: Apolo em Star Trek*

Temos vindo a perceber que os géneros “fantasia” e “ficção científica” são dos que têm mais apetência para readaptar a mitologia grega. Uma das sagas mais célebres de

¹ Vide CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer*, MIT Press, Massachusetts, 1990, pp. 25-67.

sci-fi, a série original de *Star Trek*, não é exceção. No episódio 33 (ou episódio 2 da segunda temporada), “Who Mourns for Adonais”, Apolo é uma personagem crucial, desempenhando o papel de antagonista. Ao chegar a um planeta desconhecido, a tripulação da USS Enterprise encontra um ser poderoso que se denomina “Apolo” (Michael Forest)¹, o deus grego. As suas primeiras palavras são: “Welcome to Mount Olympus, Captain Kirk”. A conhecida tripulação não sabe como lidar com a ameaça, mas um dos seus membros menos célebres e que surge somente neste episódio, Carolyn Palamas² (Leslie Parrish), é especialista em “Archaeology, Anthropology, Ancient Civilisations”, pelo que interessa-se de imediato por esta misteriosa figura “divina”. *Who Mourns for Adonais* foi realizado por Marc Daniels e escrito por Gilbert Ralston, o criador da série é Gene Roddenberry³.

Uma subliminaridade perpassa todo o episódio: a ideia de que as áreas que se relacionam com a História são menos relevantes do que as ciências exactas/experimentais, o que, apesar de tudo, numa série de ficção científica não é estranho. Não obstante, o escritor do episódio demonstra ter algum conhecimento sobre mitologia grega. Apolo obriga o Capt. Kirk (William Shatner), o Dr. McCoy (DeForest Kelley), Scott (James Doohan) e Chekov (Walter Koenig) a descerem ao seu planeta, mas exige: “don’t bring that one, the one with the pointed ears, he is much like Pan, and Pan always bored me”. A personagem refere-se a Mr. Spock (Leonard Nimoy). Esta é uma afirmação que, por si só, é uma reminiscência do concurso musical entre Apolo e Pã⁴.



Ilustração 5 – Pã, uma influência para a caracterização de Mr. Spock? À esquerda: Pã toca a sua flauta, fresco greco-romano de Pompeios, Museu Nacional Arqueológico de Nápoles, c. I séc. d.C. Ao centro: ilustração de Walter Crane para o seu livro de 1883, *Pan Pipes*, aqui Pã já recebe orelhas demarcadamente pontiagudas. À direita: Spock

¹ O actor voltou a assumir o papel de Apolo no primeiro episódio da série *Star Trek Continues* (2013-2017), denominado: “Pilgrim of Eternity”. Para mais obras cinematográficas que incluam algum tipo de referência a Apolo vide a listagem de Martin M. Winkler, WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, pp. 90 e 91.

² Martin M. Winkler diz que este é “um nome vagamente grego”, cf. WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 87.

³ Em 1975, *Space: 1999*, outra série de ficção-científica, produziu um episódio denominado “Missions of the Darrians”. Aqui, parte da tripulação de uma nave espacial, em que se inclui elementos do elenco principal, fica presa numa outra nave, a “Daria”. O comandante desta nave (Neman, interpretado por Dennis Burgess) tenta fazer de si mesmo um deus, assemelhando-se a Zeus, ou seja, a um homem idoso, com cabelos e barbas brancas e com uma “coroa” na cabeça. A ligação entre este personagem e a mitologia grega é, contudo, mais difícil de se fazer.

⁴ Cf. HYG., *Fab.*, 191; OV., *Met.*, 11.146 sq.

(Leonard Nimoy) toca uma lira no episódio “Charlie X” de *Star Trek* (1966), realizado por Lawrence Dobkin, escrito por D.C. Fontana e Gene Roddenberry.

O próprio Apolo é descrito como “twin brother of Artemis, son of the god Zeus and Leto [...]. He was a god of light and purity. He was skilled in the bow and the lyre”, informações que quase parecem tiradas de uma enciclopédia e que, apesar de incompletas, não contêm nenhum erro grave. Outras referências directas à Antiguidade incluem a menção de nomes como: “Agamémnon”, “Odisseu”, “Hércules” e “Heitor”. Apolo transforma as roupas de Carolyn, para que esta se pareça mais com a irmã do deus: “Yes, you are a beauty, but like Artemis, the bow arm should be bare”. Apolo também refere que já conheceu outras mulheres, como Dafne e Cassandra.

De forma indirecta, *Star Trek* também sofre influências, principalmente da filosofia greco-romana. Kirk e Spock, as duas personagens mais relevantes da série, por exemplo, mantêm uma atitude estóica. O próprio nome completo do capitão sofre influência clássica, sendo este, James Tiberius Kirk.¹



Ilustração 6 – Apolo (Michael Forest) em *Who Mourns for Adonais?*. À esquerda: Apolo com uma coroa de folhas de louro e vestindo-se predominantemente de amarelo. No meio: Apolo senta-se no seu trono que tem dois leões esculpidos, e uma lira a si encostada, dois dos atributos do Pítio. À direita: Apolo dispara os raios, arma associada ao seu pai, Zeus.

Mas voltando à narrativa do episódio. Os objectivos de Apolo são os de repovoar o seu planeta deserto com uma nova raça de adoradores. O tema central da narrativa é, precisamente, que os deuses não podem existir sem adoradores². Apolo oferece a vida no paraíso e pretende tornar-se um pai para os novos humanos. Nas palavras de Carolyn: “He wants to provide for us. He’ll give us everything we ever wanted. And he can do it, too”. O “poder” que o Pítio tem é o de disparar raios das suas mãos. Winkler afirma que isso faz de Apolo um “Zeus neo-mitológico”, que «não dispara setas, como o seu modelo clássico, mas que o Apolo do futuro, “aquele-que-dispara-ao-longe”, lança raios e causa

¹ Sobre outros elementos de influência clássica na série original de *Star Trek*, vide KOVACS, G., “Moral and Mortal in Star Trek: The Original Series,” in ROGERS, B. et STEVENS, B. (eds.) *Classical Traditions in Science Fiction*, Oxford University Press, Oxford, 2015, parte III, Cap. 9.

² Mais uma vez, vide *Hymn. Hom. Cer.*, 310-312.

tempestades»¹. Se é verdade, porém, que os outros deuses desapareceram², o deus que resta pode ter simplesmente assumido os poderes do seu pai³, dado que era o seu filho preferido e que Zeus era a divindade que empunhava a arma mais forte.

Kirk, de forma calma e usando a lógica, percebe que Apolo é mesmo o “deus” grego: “What if he is really Apollo? [...] Apollo’s no god, but... he could have been taken for one [...] 5000 years ago, a highly sophisticated group of space travelers landed on Earth, around the Mediterranean [...] Yes, to the simple shepherds of ancient Greece, creatures like that would have been gods”. Ou seja, os criadores desta série consideram que os Gregos da Antiguidade são intelectualmente inferiores ao Homem do futuro, a quem Winkler chama *homo technologicus*⁴. O escritor do episódio inferioriza a cultura grega mas, logo de seguida, oferece um facto correcto, nas palavras de Kirk: “Let’s assume, 5000 years ago, creatures like Apollo did indeed visit Earth, and formed the basis of the Greek classic myths. Most mythology has its basis in fact”. Esta última frase, como temos vindo a observar, é inteiramente válida. Muitas das narrativas e personagens criadas tinham o intuito de explicar o mundo que rodeava os Gregos.



Ilustração 7 – Apolo demonstra um dos seus “poderes”, tal como a narrativa os descreve. Neste caso, a capacidade de aumentar as suas dimensões⁵, segundo *Star Trek*, porque este ser consegue facilmente “manipular energia”. Atrás de Apolo está o seu templo. Neste episódio, o santuário é, ao mesmo tempo, o lugar a que o deus vai buscar as suas “energias”. Quando o templo é destruído, no final de *Who Mourns for Adonais?*, o deus acaba por desaparecer. É assim que os protagonistas conseguem derrotar mais um inimigo espacial.

O desprezo pelos ditos “deuses pagãos”

também é identificável devido a uma falta de objectividade e respeito pelas religiões da Antiguidade. Kirk tem um discurso completamente lógico, pragmático, até dizer: “Mankind has no need for gods, we find the one adequate”. Os “deuses” pertencem a

¹ Cf. Winkler, *Op. Cit.*, 2009, p. 88.

² Carolyn pergunta: “What happened to the others [...] they died?”; e Apolo responde: “No, not as you understand it. We’re immortal, we gods. But the earth changed, your fathers changed, they turned away until we were only memories. A god cannot survive as a memory. We need love, admiration, worship, as you need food [...] even for a god there’s a point of no return. Hera was first. She stood in front of the temple and spread herself upon the wind. Thinner and thinner, until only the wind remained”. Esta fala de Apolo funciona como *foreshadowing* do que lhe virá a acontecer.

³ Este não seria o primeiro exemplo de um deus a segurar o raio de Zeus, vide PLUT., *Alc.*, 16, em que Eros segura um escudo com o raio. Vide também GREEN, P., *Alexander to Actium: The Historical Evolution of the Hellenistic Age*, University of California Press, Berkeley, 1990, p. 322, fig. 104, em que uma moeda do rei Menandro ostenta a deusa Atena de um lado e o raio do seu pai do outro.

⁴ Cf. WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, p. 89.

⁵ Corresponde à ideia de “antropomorfismo giganteu”, vide CARVALHO, *Op. Cit.*, 1977, pp. 21-22; e, por exemplo, *Il.* 21.407.

historietas inventadas, não fazem sentido, excepto, claro está, se nos referirmos ao Deus em que nós próprios acreditamos. A dicotomia entre perceber a importância da cultura greco-romana, mas menosprezá-la, é uma constante.

Who Mourns for Adonais? termina com a derrota inevitável de Apolo, perpetuando-se a ideia de que os deuses já não fazem sentido e que, possivelmente, nunca fizeram. Enquanto desaparece, Apolo diz: “Zeus, Hera, Artemis, Aphrodite, Athena, you were right, there is no room for gods. Forgive me, my old friends. Take me. Take me”. A listagem que o deus faz é interessante. Os dois primeiros e as duas últimas entidades estão entre as mais famosas do panteão e as que mais são representadas na contemporaneidade. Ártemis é uma menção obrigatória devido à sua proximidade com Apolo.

O episódio termina com uma demonstração de *pietas* por parte dos novos “detentores da égide”, *i.e.*, o homem futuro. Um dos requerimentos de Apolo era que os tripulantes da Enterprise recolhessem algumas folhas de louro, planta a ele associada. Por essa razão, na última fala, Kirk pergunta, com pesar na voz: “They gave us so much, the Greek civilization, much of our culture and philosophy, came from the worship of those beings. In a way, they began the golden age. Would it have hurt, I wonder, just to have gather a few laurel leaves?”

O final do episódio explica o seu título. “Who Mourns for Adonais” é uma referência à linha 415 do poema *Adonais: An Elegy on the Death of John Keats*, de Percy Bysshe Shelley, publicado em 1821. Por sua vez, o poema é baseado nas obras de Teócrito e Bíon¹ que tratam o mesmo tema da morte do belo e jovem Adónis, comparável com o belo e jovem Apolo.

3.7.3 As múltiplas faces de Apolo em *media* audiovisuais

Exemplos cinematográficos de representações directas do deus Apolo são raros. Eles existem: no Apolo de *The Triumph of Venus* (1918; Don McDonald); talvez em *Hercules in New York* (1970; Dan Hamilton); em *Clash of the Titans* (1981; Luke Evans); e, possivelmente, em *John Wick* (2014; Lance Reddick). Somente em *Immortals* (2011; Peter Stebbings), porém, é que a personagem do deus Pítio tem um impacte significativo no enredo. Apolo é “morto” por Zeus, pois desobedeceu a uma ordem explícita do deus-pai. A dor que as personagens divinas sentem é palpável e afecta o resto da narrativa. Zeus vê-se obrigado a matar o seu filho preferido e os outros deuses também perdem um

¹ Vide BION, *Epitaphius Adonis*; THEOC., *Id.*, 15.100-145.

familiar. Nos filmes restantes, contudo, Apolo tem uma presença ainda mais esporádica e menos relevante.

Um filme que ainda não analisámos, mas que se encaixa na lista supramencionada, é *Hercules* (1995) da Goodtimes Entertainment, uma co-produção nipónico-americana, realizada por Takashi e Toshiyuki Hiruma. A longa-metragem de animação conta a história mitológica de Héracles (voz de Tony Ail), com destaque para os Doze Trabalhos e para a personagem “Euristeu” (Michael Donovan), que aqui se torna irmão do herói¹. O primeiro acto tem a sua peripécia quando Hera (Kathleen Barr) assassina Alcmena (voz não creditada). O herói grego sente-se responsável pela morte da mãe e julga necessário ir a Delfos, ao templo de Apolo (voz não creditada), pedir o conselho dos deuses: “I must go to the gods for help, they are my last hope”. Um narrador ausente diz, “So Hercules travelled north to Delphi, to the temple of Apollo, the god of light and purity, to seek forgiveness”. Héracles entra no colossal templo de Apolo, como se estivesse no Olimpo, e fala cara a cara com o deus Pítio. A premonição divina é que o protagonista terá de cumprir uma penitência: os Doze Trabalhos. Depois de executadas, estas difíceis tarefas tirar-lhe-ão a culpa. Este encontro entre Apolo e Héracles não existe em nenhuma referência mitológica, mas, por alguma razão, os criadores de *Hercules* decidiram incluir Delfos e o deus-profeta, com um tipo de representação que também relembra a sua ligação ao sol.



Ilustração 8 – Héracles visita o templo de Apolo em *Hercules* (1995). Primeira imagem: Héracles sobe a escadaria e espera pela abertura das portas do santuário. Segunda imagem: Héracles vê-se obrigado a colocar a mão à frente dos olhos devido ao aparecimento de Febo Apolo. De notar que toda a iconografia relativa ao deus pítio é solar; destaque para a imagética do trono, com raios e um sol. Últimas imagens: Apolo sentado no trono, à esquerda, com uma pose mais informal, um deus compadecido; à direita, sentado como um ser supremo. Nas duas últimas ilustrações, também está presente a iconografia solar, nomeadamente, nas ombreiras do deus.

No filme *Edipo Re* (1967), escrito e realizado por Pier Paolo Pasolini, o protagonista da história também visita Delfos, mas Apolo não marca presença. A

¹ Na mitologia grega, Euristeu era o rei de Tirinte e protegido de Hera. Euristeu foi incumbido de impor os Doze Trabalhos a Héracles, tal como acontece em *Hercules* (1995). Euristeu e Héracles, de acordo com algumas tradições, eram primos afastados, visto que Perseu era antepassado de ambos; vide APOLLOD, *Biblioth.*, 2.5.9, 2.8.1, 3.9.1-2.

produção italiana, que se baseia na peça de Sófocles, inclui a cena em que Édipo (Franco Citti) descobre a sua célebre profecia. Ao contrário, porém, do que acontece na peça – em que é Creonte (Carmelo Bene) que vai, fora de cena, a Delfos¹ – em *Edipo Re*, é o próprio Édipo, ainda príncipe, que se desloca ao santuário.

Além disso, o que impele o protagonista a descobrir a profecia não é a praga que atinge Tebas², mas um pesadelo que não compreende. Ele sabe que os deuses lhe querem dizer algo, mas não sabe o quê. Édipo decide peregrinar em direcção a Delfos para perguntar ao oráculo de Apolo o que significa o seu sonho (uma possível representação da Pítia, desempenhada por uma actriz não creditada). Mérope (Alida Valli), a mãe adoptiva de Édipo, apoia a decisão do filho: “Par certo figlio mio, tutti vanno una volta nella vita ad un pellegrinaggio al santuario di Apolo. Ricchi e poveri per chiedere dei propri sogni”.

P. P. Pasolini aproveita para criar uma longa sequência em que o protagonista descobre o seu futuro malfadado. Quando chega a Delfos, a pitonisa diz as palavras proféticas: “Guardate, nel tuo destino c’è scritto quello che ucciderai tuo padre e farai l’amore con tua madre. Hai capito? Il tuo destino è scritto”. A mulher, em seguida e sem se conter, ri-se às gargalhadas. Depois, subitamente, deixa de troçar e exclama com seriedade: “questo dice Dio, e questo inevitabilmente sarà confermato”³.



Ilustração 9 – O santuário de Apolo em Delfos, de acordo com *Edipo Re* (1967). Primeira imagem: o centro do santuário que, como se pode observar, não tem nenhum templo, apenas alguns servos e um grupo de crianças (que por serem mais puras, também facilitavam a interpretação) que circundam a Pítia. Nas duas imagens centrais está a profetisa; à esquerda, de olhos tapados; à direita, Pasolini cria este plano sugestivo de que a Pítia está a ser “incubada”, i.e., a receber a mensagem divina através dos raios solares de Apolo. Quarta imagem, Édipo, destroçado, por saber que matará o pai e manterá relações sexuais com a mãe. Atrás do protagonista, ao fundo, permanece a Pítia e os seus servos; mais perto de Édipo estão outros “clientes” que seguram ramos de louro.

¹ Vide, SOPH., *OT*, 69-76.

² Vide *Id.*, *Ibid.*, 1-70.

³ Na peça de Sófocles, a revelação começa por ser diluída nos diálogos, vide *Id.*, *Ibid.*, 95-98; porém, na conversação entre Édipo e Tirésias é, desde logo, apresentado o desfecho da peça, mesmo que de forma enigmática; vide, *Id.*, *Ibid.*, 362: “O assassino desse homem, que intentas encontrar, afirmo-te que és tu!”; e vide 366 sq.: “E afirmo que, sem saberes, tu vives nas mais infames relações com os teus íntimos [de notar o tom genérico, tipicamente oracular] e não vês a desgraça a que chegaste”. Deste modo, em *Oιδίπους Τύραννος*, também é um oráculo que lhe começa por revelar o presságio. Porém, as reacções são diferentes, no filme o protagonista sente que o seu destino é inescapável; na peça original, Édipo não acredita na profecia de Tirésias.

Outra das facetas de Apolo era, como já identificámos, a de Μουσαγέτας, *i.e.*, o “condutor das Musas”. Referimos a presença das nove irmãs em *Hercules* (1997), em que elas são apenas cinco, mas que assumem o papel de um coro típico de uma peça grega, comentando a acção ou narrando-a, através de breves sequências musicais. Segundo os créditos finais, as cinco seleccionadas foram: Calíope (Lillias White), a musa da poesia épica, retratada como a líder do coro; Clio (Vanéese Y. Thomas), a musa da história, que usa o cabelo atado; Melpómene (Cheryl Freeman), a musa de cabelo comprido, associada à tragédia; Terpsícore (LaChanze), com cabelo frisado e a musa da dança; e, por fim, Tália (Roz Ryan), a musa mais baixa e anafada, da comédia e poesia pastoral. Apolo é retratado, neste filme, mas só é possível vislumbrá-lo por breves momentos.



Ilustração 10 - As múltiplas faces de Apolo em *Hercules* (1997). Primeira imagem: Apolo, deus associado aos raios solares, com uma pele roxa. Segunda imagem: as cinco musas de *Hercules*. Duas últimas imagens: uma outra divindade que não a primeira, também se associa ao sol (vide iconografia da aljava, do broche que segura a capa do deus e do capacete), sendo talvez Hélios, ou uma outra face de Apolo, visto que também parece disparar setas. Sugerimos que são ambos Apolo, estando, na primeira imagem, a face do deus músico e, na última, a do deus guerreiro.

Precisamente, cinquenta anos antes de *Hercules* (1997), a Columbia Pictures Corporation produziu um filme chamado *Down to Earth* (1947), baseado na peça de Harry Segall, com o mesmo nome. O musical foi realizado por Alexander Hall e escrito por Edwin Blum e Don Hartman.



Ilustração 11 – Terpsícore em *Down to Earth* (1947)¹. À esquerda: Terpsícore (Rita Hayworth), sob o *alter ego* “Kitty Pendleton”, actua ao lado de um piano que se assemelha à lira de Apolo (noutro momento da peça, as nove musas também seguram, cada uma delas, numa pequena lira). Ao centro: Terpsícore, de modo a descer à Terra, tem de pedir ajuda a duas entidades: talvez “Hermes” (devido ao facto de ser o “companheiro de viagem”, às asas que tem na lapela e ao nome dele), renomeado “Messenger 7013” (Edward Everett Horton); e Zeus/Hades (por ter o controlo da passagem

¹ Para uma análise sobre como os argumentistas do filme retratam o impacte da “verdadeira Terpsícore” na peça, vide WINKLER, *Op. Cit.*, 2009, pp. 93-103, para obras que se basearam no filme de 1947, vide pp. 103-108.

dos mortos para o Submundo, mas também por fazê-lo num espaço celestial), aqui renomeado de Mr. Jordan (Roland Culver), apesar de nenhum destes deuses ser identificado como tal. O Mensageiro chega a ter o seguinte diálogo com Terpsícore: “[Terpsícore] I’m Terpsichore, the goddess of song and dance. [Messenger 7013] Oh, that’s preposterous. She is nothing but a legend, she never existed except in Greek mythology”; mas Mr. Jordan corrige-o: “The muses have been the spiritual personification of the arts since the days of Ancient Greece [para Terpsícore] Well dear, how is everything on mount Parnassus? ¹”.

A história centra-se na musa Terpsícore (Rita Hayworth). Incomodada com uma nova produção musical da Broadway e com o escárnio que a encenação faz da mitologia Grega, a musa da dança decide descer à Terra e tornar-se a protagonista da peça. Ela acaba por conseguir o papel e fazer alterações ao espectáculo. Infelizmente, as suas alterações também levam a um fiasco de bilheteira. Antes de Terpsícore sair do Olimpo, ela relata o problema às irmãs:

“Wait until you ear what’s happening on earth. A mortal, Daniel Miller is presenting a musical play about us, the nine muses. [Primeira musa] What’s disgraceful about that? We’ve been glorified in song and story for centuries. William Shakespeare, Walt Whitman, Robert Burns. [Terpsícore] But this barbarian [...] is portraying us in a vulgar manner. He says we’ve kissed three million men, imagine that. [Segunda musa] We haven’t kissed a man in over two thousand years. [Terceira musa] Except Apollo...once”.

Esta é a única ligação entre Apolo e as musas que existe no filme. O deus não é representado nem volta a ser referido.

God of War (2010) não tem uma representação de Apolo, contudo, Hélios faz parte da narrativa. Apolo e Hélios não são o mesmo deus. A identificação de Apolo com o Sol era normal no séc. V a.C., mas só se tornou canónica no tempo de Calímaco (c. 305-240 a.C.)². Através de uma influência indirecta da filosofia, o culto de Hélios só se tornou comum no período helenístico e posteriormente. Foi, porém, durante o império romano tardio que Hélios, ou Sol, se tornou numa figura de relevo no plano cultural³.

Na mitologia, foi Apolo quem predominou, o que levanta a questão da razão de ser Hélios, e não o Pítio, a escolha representativa dos criadores de *God of War*, uma saga que se apoia, quase totalmente, na mitologia grega, em que Apolo é um dos deuses essenciais. A explicação encontra-se, precisamente, no peso que o Sol veio gradualmente a ganhar enquanto símbolo de vida e poder⁴. A iconografia de Hélios, que com a sua

¹ O Monte Parnaso era associado a Apolo, pois, enquanto Orfeu aí vivia, o deus (que estava a cortejar Tália) e o mortal conheceram-se. Apolo começou a acarinhar Orfeu e ofereceu-lhe uma lira de ouro, ensinando-o também a tocá-la. Assim, o Parnaso, tal como Delfos, ficaram associados a Apolo. Algumas fontes referem que o Parnaso era o lugar em que as Musas moravam. Por conseguinte, o monte ficou conhecido como o lar da música, poesia e conhecimento. Vide EVSLIN, Bernard, EVSLIN, Dorothy, et HOOPEs, Ned, *The Greek Gods*, Scholastic, New York, 1966, p. 77. Delfos encontrava-se geograficamente próxima do Parnaso, pelo que a associação da montanha como sagrada provém daí. Na poesia romana, em especial *Parnassus* é equivalente a Delfos e, por associação, a Apolo e às Musas, vide CANCIK, H. et SCHNEIDER, H. (ed.), *Brill’s Encyclopaedia of the Ancient World New Pauly*, Brill, Leiden, 2007, vol. 10, p. 543.

² Vide CALLIM., *Hecale*, fr. 103.

³ Sobre Apolo e Hélios, vide HORNBLOWER, S., et SPAWFORTH, A., *Op. Cit.*, 1996, pp. 676 e 677.

⁴ Vide SOPH., frag. 752; CIC., *Rep.*, 6.17; PLIN., *HN*, 2.12 sq.

carruagem traz o amanhecer, é mais tardia do que a de muitas das outras divindades, surgindo apenas no séc. VI a.C.¹ O seu culto era mal considerado no mundo grego². Na actualidade, Apolo é mais tratado como o deus das artes do que como deus guerreiro, apesar da sua vincada presença militar na *Ilíada*. Assim, o Sol ou Hélios, serão entidades mais fáceis de dar a perceber, nos dias de hoje, como deuses belicosos.

Tendo tudo isto em mente, podemos agora olhar para o modo como “Hélios” é retratado em *God of War*³. Kratos, com a ajuda de um dos titãs, consegue ferir gravemente Hélios. Quando o protagonista se aproxima do deus solar, guardas olímpicos, com escudos em que a face de Zeus é evidente, protegem o deus solar. Isto pode ser um elemento narrativo pertencente à mitologia de Apolo, visto que o Pítio era o filho preferido de Zeus (esta guarda não protege, de forma semelhante, nenhum dos outros olímpicos).



Ilustração 12 – Hélios em *God of War* (2010) e na arte da Antiguidade. Imagem acima, à esquerda: guarda olímpica protege Hélios, destaque para a face de Zeus nos escudos. Imagem central, acima: Hélios é revelado depois de a guarda olímpica ser derrotada; atrás do deus está a carruagem que conduz para trazer Eos, a Aurora; na cabeça e nos ombros, Hélios usa adereços cuja iconografia tem folhas, ligando-se talvez a um loureiro. Última imagem, acima: Kratos segura a cabeça decapitada do deus solar. Apesar de o jogo indicar que os deuses morrem, a Hélios parece que isso não acontece, pelo menos não totalmente. O protagonista utiliza a cabeça de Hélios como arma para impedir que os seus inimigos olhem para si, directamente. Em baixo, à esquerda: cratera com figura vermelha ática, da Apúlia, British Museum, Londres, c. 430 a.C., Hélios conduz uma quadriga com quatro cavalos alados. Imagem central: metopa do templo de Atena em Tróia, Antikenmuseen, Berlim, c. 300-280 a.C. Terceira imagem: mosaico de Mérida, *Plaza de Toros (in situ)*, séc. III d.C., na inscrição lê-se *Oriens* (i.e., Oriente, associando-se ao Sol) que guia a sua carruagem. De notar que o “Hélios” de *God of War* é muito diferente das representações de Hélios na Antiguidade. Hélios nunca era

¹ Vide CANCIK, *Op. Cit.*, 2008, vol. 13, pp. 607 e 608. Sobre como o “deus solar” é tratado na arte do séc. XIX, de modo a perceber-se como Apolo ou Hélios são percebidos no período contemporâneo, vide BULLEN, J.B., *The Sun is God – Painting, Literature and Mythology in the Nineteenth Century*, Clarendon Press, Oxford, 1989.

² Vide AR., *Pax*, 406.

³ Episódio “Helios” disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GoQcAN93Gq0> [retirado a 25/05/2018].

representado com qualquer tipo de iconografia vegetal na cabeça, ou ombros, mas antes com raios solares. Numa outra leitura, raios protuberantes acabam por sair da cabeça do deus, tanto na Antiguidade, como em *God of War*.

De novo com ajuda, desta feita de um ciclope, Kratos consegue livrar-se dos guardas. Hélios, numa última tentativa desesperada, invoca o poder solar e emite um intenso brilho através dos olhos e da boca, impedindo o anti-herói de ver. Kratos não se deixa incomodar pelo ataque de Hélios e acaba por conseguir matar o deus, arrancando-lhe a cabeça com as próprias mãos. Tal como aconteceu com Posídon, depois de se livrar do deus associado ao sol, Kratos vê o mundo obscurecer, como se a morte de Hélios fosse o fim da luz solar. Aqui, neste segundo elemento narrativo, também é identificável a razão de Hélios ser o nome escolhido e não Apolo. Os argumentistas queriam definir, de forma clara, que o nome desta personagem teria de ser sinónimo de Sol.

Quando Hélios tem a oportunidade de apelar à piedade de Kratos, o deus decide enganá-lo, pensando que o protagonista nunca será capaz de derrotar Zeus. Mas a mentira é desvendada. Depois de morrer, mais do que o desaparecimento do Sol, são as nuvens que cobrem o brilho da estrela, momentos antes de começar a trovejar, como se Zeus estivesse profundamente enfurecido com a morte de um dos seus familiares. A personagem “Hélios” é definida num tecido de ambiguidade, no que diz respeito à sua associação com Apolo.

3.8 Representações Cinematográficas: Apolo e Ártemis

3.8.1 Referências aos deuses-irmãos em *Chi-Raq: a Lisístrata* “Moderna”

Aristófanes era um crítico da guerra, um promulgador de paz e de diplomacia no que se referia à Guerra do Peloponeso (431-404 a.C.), um conflito que colocou duas das grandes cidades-estado gregas em confronto, *i.e.*, Atenas e Esparta. Em 411 a.C., o comediógrafo levou a palco a peça que o público moderno “elegeu como sua preferida de entre as onze que constituem o [seu] legado”¹: *Lisístrata* foi primeiramente encenada no festival das Leneias. A obra teatral funcionava como um comentário à situação político-militar então vivida, sendo construída como apologia de uma atitude pacifista. No caso de se pretender olhar para a peça de forma não anacrónica, será necessário ter em conta o seu contexto histórico.

¹ Cf. SILVA, Maria de Fátima, “Introdução”, in ARISTÓFANES, *Lisístrata*, Ediciones Clásicas – Liga de Amigos de Conimbriga, Madrid, 2002, p. 7.

As leituras modernas interpretam *Lisístrata* como um texto de tonalidade erótica, ou como símbolo de algum tipo de emancipação feminina, envolvendo uma luta pelos direitos da mulher. Porém, e apesar de alguns destes elementos poderem ser vislumbrados na obra, o objectivo da peça original não se enquadrava propriamente em nenhuma destas interpretações.

Uma adaptação contemporânea de *Lisístrata*, que olhe apenas para a “greve do sexo”, ou que se foque somente no poder feminino, no entanto, não é incorrecta. Pelo menos, não o é numa perspectiva de expressão artística. Readaptar a peça ao cinema, por exemplo, seguindo uma destas perspectivas, não é errado, apenas porque não se tem em consideração a verosimilhança histórica. Trata-se simplesmente de mais uma versão. A obra resultante pode ser um acrescento interpretativo pleno de interesse.

Uma premissa, apesar de semelhante à fonte original, pode desenvolver temas nevralgicos que diferem desta. Assim, e através de uma análise crítica, perceber-se-á o modo como duas culturas, dois contextos temporalmente distanciados, deixam o seu contributo crítico ao mundo sócio-político em que vivem.

Aristófanes defende que Atenas e Esparta, ao invés de se denegrirem uma à outra, podem antes cooperar¹, dentro de um espírito pan-helénico que nunca se terá apagado, contra um inimigo vizinho que não deixou de existir (os Persas). O poeta garante esta mensagem criando, ao jeito do espírito grego, personagens e situações que são personificações de ideias (ou locais). Deste modo, o espectro impessoal, alargado, é trazido para o espaço doméstico, circunscreve-se e individualiza-se. Noções abstractas tornam-se entidades com que um público se pode, mais facilmente, identificar. Os homens são uma destas entidades, pretendendo apenas guerrear e encaixando, portanto, no papel de antagonistas². As mulheres são as protagonistas, tendo como objectivo único salvaguardar a paz³, tanto do lado ateniense como espartano⁴. As protagonistas realçam a importância da vida doméstica⁵, pretendendo apenas regressar à normalidade.

¹ Vide AR., *Lys.*, 1137-1146, 1150-1156, 1248-1261.

² Vide *Id.*, *ibid.*, 33-35.

³ Vide *Id.*, *ibid.*, 473-475.

⁴ Lisístrata é quem representa o estado ateniense, Lâmpito simboliza Esparta. Logo no início da peça as duas personagens entram em concordância, vide *Id.*, *ibid.*, 140-145, 165-170. No último acto, Lisístrata evidencia exemplos históricos e rituais de como os espartanos e os atenienses sabem cooperar, nomeadamente mencionando a batalha de Termópilas, contra os persas, e o culto pan-helénico de Apolo em Delfos, cf. *Id.*, *ibid.*, 1125.

⁵ Vide HENDERSON, J., “Lysistrata: The play and its themes”, *YCIS*, 1980, 26/153-218 (para os principais temas da peça), p. 180 (para o argumento da importância da vida doméstica, em específico).

A peça *Lisístrata* já foi adaptada para cinema cerca de 18 vezes, a maioria delas em filmes televisivos. *Chi-Raq* (2015), realizado por Spike Lee, e escrito por Kevin Willmott e o mesmo Spike Lee, é uma adaptação moderna da peça de Aristófanes, desta feita, no contexto da violência entre gangues, na cidade de Chicago. O filme segue a organização narrativa dos três actos de *Lisístrata*, apesar de incluir acrescentos e de alterar, obviamente, o sentido subtextual original do texto grego. *Chi-Raq*, não se afasta, contudo, assim tanto da peça.

A longa-metragem tem início com um mapa da América do Norte, composto por armas¹ e pintado a azul, branco e vermelho, as cores da bandeira francesa. Seguido de um *rap* cuja letra é apresentada no ecrã: “Police sirens, everyday. People dyin’, everyday. Mamas cryin’ everyday. Dis da city of Chi-Raq where you could get ya bed made. [...] Please pray for my city, to many heartaches in my city. But I got faith in my city. Dey die everyday in my city”. O mapa com as mesmas cores volta a ser exibido.

A crítica óbvia vai contra a violência que persiste nos EUA. As cores da bandeira francesa podem referir-se à máxima: “*Liberté, égalité, fraternité*” ou servir de referência aos ataques terroristas que abalaram o país europeu. Antes de começar o filme, ainda se incluem dados estatísticos de quantos americanos morreram nas Guerras do Afeganistão e do Iraque, comparando-os às mortes em Chicago (o título do filme é uma fusão acronomástica entre “Chicago”, uma cidade em que a violência com armas prolifera e “Iraque”, um país recorrentemente em guerra). Surpreendentemente, morreram mais pessoas na cidade norte-americana do que nos dois países do Próximo Oriente. Só em 2015, à data de lançamento do filme, tinham perecido 400 crianças.

Dolmedes (Samuel L. Jackson)² introduz a cidade norte-americana do seguinte modo: “Welcome to Chi-Raq, the land of pain, misey and strife” – equiparável à Atenas do século V, mas, como veremos, também a Esparta. A *tag-line* educada e comercializável do filme é: “no peace, no piece”. A frase mais vezes repetida, todavia, é mais directa: “No peace, no pussy!”. O calão permeia todo o argumento.

¹ O filme fala directamente contra a NRA (National Rifle Association of America) através da personagem “Father Mike Corridan” (John Cusack), um padre cristão. A ideia é repetida por Miss Helen (Angela Bassett): “Americans like wars, they like guns”. Além de ir contra a NRA, o argumento também aponta para o problema da justiça nos EUA, dizendo-se: “Mass incarceration is the new Jim Crow”, vide *13th* (2016) realizado por Ava DuVernay e escrito por Spencer Averick e Ava DuVernay.

² Dolmedes poderá fazer referência à palavra grega δολομήδης, que significa, “astuto, engenhoso”. Em *Chi-Raq*, ele desempenha um papel semelhante ao de um corifeu. Sendo este um filme de Spike Lee, Samuel L. Jackson não é a única celebridade negra a surgir; Dave Chapelle, o famoso comediante, também marca presença. Todo o elenco, aliás, está repleto de célebres actores negros.

Os criadores desta longa-metragem também não escondem a sua parcialidade, são abertamente democráticos e promulgadores da máxima: “Black Lives Matter”¹, célebre à data de lançamento do filme. Chi-Raq, a cidade ficcional, também parece ser uma analogia à paz mundial, referindo-se ao Planeta Terra e não apenas a Chicago porque, como menciona Miss Helen (Angela Bassett): “It’s not just about Chicago”. A certa altura, existe mesmo uma montagem de mulheres a fazer “greves de sexo” à volta do mundo.

O filme é abertamente cristão e abertamente uma adaptação de *Lisístrata*. Algo que o prólogo declamado por Dolmedes denuncia. O próprio argumento está escrito, todo ele, em rima, à semelhança do que Aristófanes fez mas com a métrica: “And in the style of his time, Aristophanes made that shit rhyme”². Entramos na narrativa e somos apresentados a um dos protagonistas através de um segundo *rap*, interpretado por Chi-Raq³ (Nick Cannon), o antagonista principal; a *performance* é interrompida por um tiroteio. Chi-Raq é, ao mesmo tempo, o nome do irresolúvel promulgador da violência e o nome da cidade.

A personagem “Lysistrata” (Teyonah Parris) revela, desde logo, ter um fraco pelo prazer sexual, ao contrário do que acontece na peça grega, em que a protagonista se irrita com as outras mulheres por terem esta mesma fraqueza⁴. As inúmeras metáforas de “armas”, de “terceiras pernas” e outras menções jocosas relativas ao órgão sexual masculino, são referências sexuais que perpassam todo o texto, tal como acontece em Aristófanes⁵. O argumento de Lee e Willmott está carregado de referências clássicas.



Ilustração 13 – A cerimónia do juramento com vinho em *Chi-Raq* (2015), semelhante à cena de AR., *Lys.*, 181-239.

Chi-Raq, apesar de ter uma introdução longa e que nada tem que ver com a peça, é bastante fiel ao texto original, seguindo muitos dos ritmos cómicos definidos em diálogo, mas também muita da disposição cenográfica

¹ Em *Chi-Raq*, quase não existem actores “brancos”, à semelhança do que Hollywood tinha tendência em fazer, nas primeiras décadas do séc. XX, ao não colocar actores negros em papéis principais, desempenhando estes o papel de criados. Por vezes, chegava-se mesmo a preferir pintar um actor branco com cores escuras, a contratar um actor negro para o papel. Judy Garland, por exemplo, quando ainda era criança, assumiu um destes papéis caricaturais, vide <https://www.youtube.com/watch?v=J7Y2L124GRU> [retirado a 22/05/2018].

² Isto não é inteiramente verdade, visto que os versos não tinham de rimar sonoramente, tinham antes de cumprir a escansão métrica.

³ Este é o seu nome de *rapper*; o seu nome de nascimento é Demetrius, que significa “dedicado a Deméter”.

⁴ Vide, por exemplo, AR., *Lys.*, 124-129.

⁵ Vide, por exemplo, o diálogo inicial de Lisístrata e Calónice, *Id.*, *Ibid.*, 1-45.

(como a cerimónia “sacrificial” de beber vinho; vide ilustração 100). Algumas das personagens são também correspondentes, Indigo (Michelle Mitchenor) é Lâmpito; e Rasheeda (Anya Engel-Adams) é Calonice.

O filme de Spike Lee realça a importância da cultura e do conhecimento, ganhando esta ideia destaque na personagem “Miss Helen” (Angela Bassett), possivelmente, uma das velhas da peça. Miss Helen também pode representar uma outra face de Lisístrata, exibindo o lado mais sério e abstinente da protagonista na peça original. As “velhas” da peça são, na obra cinematográfica, um grupo de mulheres mais idosas que também se agrupa, defendendo a máxima: “We must save the babies”¹.



Ilustração 14 – Dolmedes (Samuel L. Jackson) assume mais uma vez o papel de narrador presente. Esta é uma das várias cenas em que os criadores de *Chi-Raq* satirizam convenções sociais, colocando-as numa montra, como se fossem coisas. Outra ideia similar surge quando o argumento menciona “black and brown women”, troçando assim com o facto de se chamar “black”, a pessoas que tenham a pele ligeiramente mais escura. Um dos traços identificadores de que este é um filme de Spike Lee está na forma como os actores se dirigem à câmara, de forma directa, interagindo com o espectador e quebrando a quarta parede “teatral”.

Os coros feminino e masculino são retratados de várias formas, com diferentes classes sociais. Polícias, militares, *gangsters*, entre outros, compõem o coro masculino. As “grevistas”, as idosas, e as revoltosas internacionais constituem o coro feminino. Alguns destes coros enquadram-se em sequências musicais. À semelhança do que acontece em *Lisístrata*, com as erecções generalizadas dos homens², em *Chi-Raq*, o lado masculino também perde o controlo do seu desejo sexual. Um dos soldados, por exemplo, só consegue dizer, de forma desenfreada e repetida: “booty, booty, booty”.

Apesar das semelhanças, também se adicionaram personagens e sequências narrativas, que nada têm que ver com a peça grega. O principal antagonista a *Chi-Raq* é o personagem “Cyclops” (Wesley Snipes), um *gangster* que usa uma pala no olho esquerdo. Parte do enredo relaciona-se com o embate entre “espartanos” e “troianos”. Isto talvez denote alguma falta de conhecimento da história da Antiguidade, contudo, pode ser um “erro” propositado. Os “espartanos” ocupam o lugar dos “atenienses” da peça, por exemplo. Isto faz de *Lisístrata* uma “espartana”, talvez querendo-se dizer que não interessa qual o lado em que se está, pois, desde que se recorra à violência, está-se do lado errado.

¹ Nas personagens idosas encontram-se algumas semelhanças com as características mitológicas de Ártemis. Neste caso, a necessidade em proteger os filhos, tal como a deusa da caça protege as jovens raparigas e rapazes; e a maternidade, também associada a Ártemis.

² Vide, por exemplo, AR., *Lys.*, 980-1013.

Irene (Jennifer Hudson) é outro dos ineditismos. Ela é a personificação da ideia de que a paz, o que aliás corresponde ao que o nome dela significa¹, é a única forma lógica de acabar com o horror que persiste em *Chi-Raq*. A personagem faz parte da resolução do conflito em relação ao o *rapper/gangster*, *Chi-Raq*. Ele é o responsável pela morte de Patti, a filha de Irene, assassinada nas ruas de Chicago por uma bala perdida disparada pelo *ganster* titular.

Um acrescento final, e que explica a utilização de *Chi-Raq* neste capítulo, é a inclusão de personagens mitológicas. Muitas das cenas do filme são agrupamentos ou associações de personagens semelhantes – mulheres com mulheres, *gangsters* com *gangsters*, polícias com polícias, etc. Um destes agrupamentos é entre personagens mitológicas. Neles, reconhecemos: Édipo (Wade F. Wilson), um jovem apumado, bem vestido e bem-educado, que tem uma obsessão pela mãe; e Apolo (Thomas J. Byrd), que se veste de amarelo, evocando a luz do sol e também se vê obcecado com a ideia de que as mulheres vão ceder primeiro que os homens. O grupo auto-intitula-se “Cavaleiros do Eufrates”. Uma terceira personagem mitológica a marcar presença é Dioniso, aqui identificado como Baco. Esta personagem tem uma caracterização ainda mais distante da que conhecemos na mitologia clássica. Ele é, simplesmente, Isiah Whitlock Jr. a homenagear o papel que tinha em *The Wire* (2002-2008). Baco encontra-se profundamente incomodado por os clubes de *striptease* que coordena terem deixado de funcionar devido à “greve”.

Apolo é tratado quase como um figurante, assumindo o papel de personagem terciária. A sua irmã, Ártemis, enquanto símbolo, tem uma presença mais vincada nesta obra. Este facto relaciona-se com a primazia que se pretende dar à mulher em detrimento da figura masculina. Como se sabe, nenhum dos deuses gémeos faz parte da peça de Aristófanes; logo a seguir à resolução final do terceiro acto, porém, a primeira divindade mencionada por Lisístrata é Ártemis². Em seguida, são invocadas mais divindades, mas as primeiras mencionadas são as Graças, de novo Ártemis e Apolo³. As primeiras divindades que o lado espartano refere são as Musas e Apolo⁴. Nestas duas últimas instâncias, note-se que são primeiramente mencionadas divindades femininas e, em seguida, dois dos deuses que se associam a uma fase etária em que a pureza juvenil se manifesta.

¹ Εἰρήνη s. “paz”.

² Cf. AR., *Lys.*, 1264-1271.

³ Vide *Id.*, *Ibid.*, 1280-1290.

⁴ Vide *Id.*, *Ibid.*, 1295-1300.



Ilustração 15 – Apolo, “Ártemis” e Dioniso em *Chi-Raq* (2015). Primeira imagem: Apolo (Thomas J. Byrd), vestido de amarelo e branco, há que realçar o facto de o Pítio estar enquadrado com um piano (localizado atrás de si), talvez evocando a ligação à música, um dos atributos do deus. Segunda imagem: Lisístrata (Teyonah Parris) vestida com roupa alusiva a uma farda militar, podendo, talvez, assemelhar-se com Ártemis, a deusa da caça¹. Terceira imagem, Dioniso ou Baco (Isiah Whitlock Jr.) pasma-se com a necessidade de alguns dos homens fingirem que dançam com uma mulher, momentos depois, o actor repete a sua célebre frase de *The Wire*: “Shiiiiiiiiiiiiiiiiit”, ou seja, um exemplo de inter-meta-textualidade.

No filme de Spike Lee, Apolo está presente esporadicamente, mas é notável que a caracterização da personagem, tal como o *design* do espaço em que se encontra, são alusivos a atributos do Pítio. Ártemis está presente de forma indirecta através da personagem “Lisístrata”, em especial, na sequência em que as mulheres tomam controlo de um quartel-general (a acrópole da peça). A protagonista veste roupas que se assemelham às de um militar, equiparando de forma *sui generis* o seu aspecto e vestimenta a representações de Ártemis; por norma a deusa enverga um χιτών curto². Como afirma Maria de Fátima Silva, sobre a protagonista da peça: “Por todas as suas capacidades de excepção, não só se destaca de todas as aliadas, como derrota a insensatez masculina. Ela é, portanto, uma outra Artemísia ou Amazona, como símbolo de uma evidente superioridade mulheril”³.

Mesmo que os deuses não tenham uma presença alargada em *Chi-Raq*, filme que adapta uma peça grega em que as divindades são apenas mencionadas, merece destaque o simples facto de existirem referências aos deuses. Isto significa que, mesmo num filme que pretende deixar críticas claras à política e sociedade em que foi produzido, uma película que mistura documentário e o estilo de autor de Spike Lee com exagero cómico, ainda existe espaço para incluir os deuses que nem sequer surgem como personagens na peça original.

Não é Lisístrata quem acaba com a greve. É Cyclops, o antagonista menor, que determina o fim da violência. Nesta versão, a protagonista deita-se com Chi-Raq, o seu

¹ O nome grego Λυσιστράτη, significa mesmo “a que destrói exércitos”.

² Comparar ilustração 95 com ilustração 7.

³ Vide ARISTÓFANES et SILVA (trad.), *Op. Cit.*, 2002, pp. 25 e 26. Para uma descrição de Lisístrata vide AR., *Lys.*, 1105-1115. Para uma ligação entre Lisístrata e as Amazonas ou Artemísia, vide AR., *Lys.*, 675-685.

parceiro sexual, de modo a definir que “whoever comes first, loses”. Chi-Raq, símbolo máximo de uma atitude máscula, *gangsta*, não se deixa afectar pela derrota. Apenas quando é confrontado por Irene, a paz personificada, é que o antagonista verdadeiro se compadece, afastando-se do seu *alter ego* associado à violência, do nome “Chi-Raq”, como diz Lisístrata: “That’s Demetrius, that’s not Chi-Raq”¹.

As últimas palavras de Dolmedes recuperam o tom propagandístico que perpassa todo o filme – “Lysistrata formed one army more powerful than the Roman Empire. So remember, queen prophet², Lysistrata, and the lessons she taught you. The only real security is love y’all. Wake Up”.

3.8.2 Apolo e Ártemis em *Gods Behaving Badly* (2013)

“Being a Greek god is not all it once was. Yes, the twelve gods of Olympus are alive and well in the twenty-first century, but they are crammed together in a London townhouse, and none too happy about it. Even more disturbingly, their powers are waning. Soon, what begins as a minor squabble between Aphrodite and Apollo, escalates into an epic battle of wills. Two perplexed humans, Alice and Neil, who are caught in the crossfire, must fear not only for their own lives, but for the survival of humankind”.

Esta é a sinopse que pode ser lida na contracapa de *Gods Behaving Badly* (2007), um livro de Marie Phillips, adaptado para cinema em 2013, num filme realizado por Marc Turtletaub e escrito por Josh Goldfaden e Marc Turtletaub.

Nesta versão cinematográfica, os deuses vivem num apartamento de Nova Iorque. Os protagonistas da longa-metragem são Kate (Alicia Silverstone) e Neil (Ebon Moss-Bachrach), um par que se ama, mas que não o admite. O filme é diferente de qualquer outro que já analisámos ou que iremos analisar, pois tem uma particularidade. *Gods Behaving Badly* (2013) passou por duas das três fases essenciais para a sobrevivência de qualquer filme, sendo estas: pré-produção, ou seja, a escrita do argumento, o *casting* e a organização da produção propriamente dita; a produção, as filmagens e edição do que foi escrito; e, por último, mas não menos importante, a distribuição, o lançamento do filme em salas de cinema e, em DVD, plataformas de *streaming*, ou outro meio de propagação da obra. O primeiro filme realizado por Turtletaub não alcançou a terceira fase. A longa-metragem estreou no 10º Festival

¹ Demetrius, s. “dedicado a Deméter”, era o nome de nascença de “Chi-Raq”.

² “Queen prophet” é uma forma muito curiosa de descrever Lisístrata, como se a paz fosse uma inevitabilidade, mas também associando a personagem com outras entidades poderosas femininas ao longo da história, as que, com o estatuto de rainha, conseguiram vingar. Lisístrata, que se pode assemelhar a Ártemis, encaixa aqui na perfeição. Como já mencionámos, a profecia era um dos dons de Apolo.

Internazionale del Film di Roma, fora de competição, mas terá sido tão mal recebida pela crítica, que não entrou sequer no processo de distribuição.

A maioria do panteão grego marca presença. Zeus (Christopher Walken) é um recluso que vive no mesmo prédio que os restantes olímpicos, mas afastado deles. Apolo (Oliver Platt) é um *medium* televisivo. Afrodite (Sharon Stone) faz *phone sex*, e torna-se numa especialista da profissão. Ártemis (Edie Falco) veste roupa de desporto e, como “deusa da castidade”, assume o papel materno, mantendo os restantes deuses, razoavelmente, em ordem.

Afrodite irrita-se com Apolo, por este último se apaixonar por mortais, mas nunca por ela. Assim, a deusa pede a Eros (Gideon Glick) que dispare uma das suas setas na direcção de Apolo, mas o deus Pítio, ao invés de se apaixonar por Afrodite, enamora-se de Kate. A deusa do amor contrata Kate como empregada de limpeza, mas a “jovem” não aguenta muito tempo e demite-se. Zeus enfurece-se e atinge-a com um dos seus raios. Apolo, de coração partido, usa as suas últimas forças enquanto deus para sugar a luz ao sol e acaba por se transformar numa estátua¹. Isto é apenas o princípio do filme.

Parte significativa da longa-metragem situa-se no reino de Hades e Perséfone (John Turturro e Rosie Perez) e sabemos que uma das sequências era um *flashback* da Grécia Antiga, em que os actores vestiam togas. Outros dos deuses que marcam presença são Dioniso (Nelsan Ellis), Hermes (Henry Zebrowski) e Ares (Will Swenson); Deméter (Phylicia Rashad) também fez parte das filmagens, mas não entrou na edição final.



Ilustração 16 – Deuses gregos em *Gods Behaving Badly* (2013). Primeira imagem: Dioniso (Nelsan Ellis) fuma *marijuana*. Duas imagens seguintes: Ártemis (Edie Falco), à esquerda associada à natureza; à direita como “guerreira”. Terceira imagem: Apolo (Oliver Platt) numa das suas performances enquanto psíquico televisivo. Quarta imagem, Zeus (Christopher Walken) sentado no seu “trono”, com Apolo atrás dele. Última imagem, Sharon Stone no papel de “Afrodite”, numa das suas chamadas telefónicas.

Não é possível fazer uma análise completa do filme, simplesmente porque ele não está acessível. A longa-metragem foi exibida em duas sessões, no Festival de Roma, e

¹ Sobre estas informações vide WEISSBERG, Jay, “Rome Film Review: ‘Gods Behaving Badly’”, *Variety*, 23 de Novembro, 2013, disponível em <http://variety.com/2013/film/markets-festivals/gods-behaving-badly-review-rome-1200876268/> [retirado a 25/05/2018].

não voltou a ser distribuído por outro meio. É lamentável que tenha sido a este elenco e ideia, cheios de potencial, que tenha sucedido esta improvável situação¹. *Gods Behaving Badly* demonstra a importância da publicidade no cinema. Marie Phillips, a escritora do livro, descreve os deuses do seguinte modo: “I’ve got Artemis who takes the moral high-ground about everything, she’s a professional dog-walker [...]. Apollo, he’s the god of the sun, so he wants to be the center of attention, and he is trying to sell himself as a TV psychic, because he wants to be a celebrity [...]. Aphrodite does phone sex and does it very well”². Estas palavras foram proferidas à data de publicação da obra literária.

Anos mais tarde, Marie Phillips escreveu um artigo para o *The Independent*, em que conta a sua experiência com a produção fílmica: “My main concern was that the gods were now wealthy and successful, which for me undermined the premise of the book, which is a satire on the loss of power, ageing, and the fear of death. But I told myself this wasn’t a book, it was a film, and it wasn’t my film. So I didn’t say anything [...]. I called the production office and arranged to come in and see the finished movie. I loved these people and they’d been good to me. I really wanted the film to be a success, for them as much as for me. It wasn’t. It was only ever screened once, [...] the reviews were excoriating [...] the film would never be released. Would I do it again? Yes. It was a wonderful, unique experience [...]. And who knows? Maybe next time, I might even get to go to a premiere”³.

3.9 Representações Cinematográficas: Ártemis

Uma das primeiras representações explícitas de Ártemis no cinema provém da curta-metragem *The Story of Diana* (1914), realizada por Norval MacGregor e escrita por Gilson Willets. Neste filme, podemos ver Ártemis, aqui chamada Diana⁴ (Edith Johnson), Oríon (Barney Furey), Apolo, “the Sun God” (Harry Londale), e Cupido (Frank

¹ Turtletaub ao promover o seu filme contou que: “A couple of years ago I opened Marie Phillips’ novel, *Gods Behaving Badly* [...]. In the first few pages the goddess Artemis, while jogging in a park, comes upon a mortal who has been turned into a tree because she refused to have sex with Apollo. Artemis was furious and I was hooked. After writing the screenplay, we sat around dreaming who would be the ideal cast to play our gods. Whoever it was, they would have to be bigger than life. How about Chris Walken to play Zeus? Yes, everyone shouted in agreement. John Turturro as Hades? Of course. Why not Sharon Stone as Aphrodite? Oliver Platt as Apollo! [...] I wanted to create a fable in which the gods exhibited all the foibles of mankind and forgot their true nature. Only by having this incredible cast and crew to support me was it possible to tell this story”.

² Entrevista disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8h5RuEbS2_w [retirado a 25/05/2018].

³ Cf. PHILLIPS, M., “When Hollywood comes a-calling... think twice”, *The Independent*, 9 de Agosto, 2014, disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/when-hollywood-comes-a-calling-think-twice-9657055.html> [retirado a 25/05/2018].

⁴ Sobre o sincretismo de Ártemis com Diana, vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, pp. 158-161.

Newburg). Mas a verdade é que são raríssimas as instâncias em que a deusa tem direito a uma representação directa. Na maioria das vezes, Ártemis pode ser associada a outras personagens, receber um tratamento breve ou ser apenas mencionada.

3.9.1 Ártemis como Diana Prince em *Wonder Woman* (2009/2017)

A DC Comics é a produtora de banda-desenhada que tem usado a mitologia grega como fonte para uma das suas mais célebres personagens, Diana Prince, mais conhecida como “Mulher-Maravilha” (*Wonder Woman*). A super-heroína foi criada por William Moulton Marston e Harry G. Peter, em 1941. À semelhança do que acontece com outras narrativas que interpretam a mitologia helénica, a personagem “humana” recebe mais realce que qualquer membro do panteão. Assim, a Mulher-Maravilha, cuja história original a define como amazona¹, também recebe os títulos de “God-Killer” e “Goddess of Love and War”. A representação iconográfica desta super-heroína² diverge tanto de qualquer reprodução clássica de Ártemis, que não fará muito sentido debruçarmo-nos prolongadamente sobre ela. Ártemis, contudo, enquanto fonte de inspiração é claramente associável à Mulher-Maravilha, por esta última ser descrita como “deusa” e por ser identificada como amazona. As amazonas também eram associadas à deusa da caça, elas eram temíveis, devido à sua agressividade e também usavam arco e flecha como arma primordial³.

Quanto à presença desta personagem em obras cinematográficas, existem dois filmes que merecem destaque. Um deles é uma animação, denominada *Wonder Woman* (2009), realizada por Lauren Montgomery e escrita por Gail Simone e Michael Jelenic, baseando-se na tiragem “Gods and Mortals”, criada por George Pérez. Aqui, Keri Russell dá voz à protagonista, mas também pode-se contar com a presença de personagens divinas como: Ares (Alfred Molina), Hera (Marg Helgenberger), Hades (Oliver Platt) e Zeus (David McCallum). Ártemis também existe como personagem, mas é, curiosamente, tratada como uma das amazonas, com a voz de Rosario Dawson.

O filme mais recente e mais bem-sucedido, tanto crítica como comercialmente, a adaptar a super-heroína para o grande ecrã, foi *Wonder Woman* (2017). Realizado por

¹ Para uma ligação entre Ártemis e as Amazonas, vide PAUS., 4.31.8. A deusa da caça é descrita como guerreira em PAUS., 4.13.1. Os Espartanos faziam mesmo oferendas, em campo de batalha a Ártemis Agrotera, vide XEN., *Hell.*, 4.2.20.

² A Mulher-Maravilha é o contraponto feminino de personagens célebres como o *Batman* e o Super-homem.

³ Sobre estas características associadas às Amazonas, vide HDT., 4.110.1; AP. RHOD., *Argon.*, 2.989 sq.; STR., 11.5; AESCH., *PV*, 707 sq.

Patty Jenkins e escrito por Allan Heinberg, Jason Fuchs e Zack Snyder. Há que comparar esta versão com a anterior porque, apesar de serem, no seu núcleo a mesma história, a versão *live-action* tenta ser mais “realista”, retirando assim, muita da importância dos deuses gregos. Ares (Danny Huston/ David Thewlis), o antagonista principal das Amazonas na banda-desenhada, por exemplo, é referido no primeiro acto, mas surge apenas e brevemente, no desfecho do filme, como último grande desafio a ultrapassar. O tempo que recebe de ecrã é mínimo. O tratamento dado ao deus da guerra foi um dos elementos mais criticados do filme. Mesmo numa narrativa que se baseia, directamente, na mitologia grega (apesar de a adulterar, é aqui que muitas das personagens e iconografia se baseiam), o panteão é posto de lado.



Ilustração 17 – Ártemis associada ao mundo de *Wonder Woman*. À esquerda: personagem denominada “Artemis”, mas que tem tanto que ver com a deusa como qualquer uma das outras amazonas; ela é aqui interpretada por Ann Wolfe. Ao centro, à esquerda: representação da Mulher-maravilha no filme de 2009; as cores e símbolos que a heroína usa são remanescentes da bandeira americana e da águia, símbolo de poder. Ao centro, à direita: Gal Gadot como Mulher-maravilha; as cores da heroína original são escurecidas, mas os elementos essenciais continuam presentes: o azul e vermelho da bandeira norte-americana, a águia e as estrelas (aqui só uma, presente no diadema da heroína). Última imagem, Mulher-maravilha, em *Wonder Woman* (2017) a usar arco e flecha, tal como Ártemis.

3.9.2 Ártemis como Katniss Everdeen em *The Hunger Games* (2012-2015)

Apesar de não se identificar, de forma clara, com a deusa da caça grega, talvez a protagonista da trilogia *The Hunger Games*, de Suzanne Collins, seja a versão contemporânea que mais se aproxima de Ártemis. Os livros foram adaptados ao cinema e transformados numa tetralogia, pois o último livro foi dividido em dois filmes¹. A autora inclui referências à Antiguidade Clássica, devido ao seu gosto pelo mito de Teseu contra

¹ O realizador do primeiro filme foi Gary Ross e o dos seguintes foi Francis Lawrence. Os argumentistas do primeiro filme, chamado *The Hunger Games* (2012) foram Gary Ross, Billy Ray e a própria Suzanne Collins. O segundo filme, *Catching Fire* (2013), foi escrito por Simon Beaufoy e Michael Arndt. As últimas duas longas-metragens, *Mockingjay* (2014/2015), foram escritas por Peter Craig e Danny Strong, mas adaptadas por Suzanne Collins.

o Minotauro e devido a *Spartacus* (1960)¹. O enredo dos filmes gira em torno de uma competição televisiva de tipo *reality show*, chamada *Hunger Games*, em que dois adolescentes de cada um dos doze distritos de Panem são escolhidos, aleatoriamente, para lutar até à morte.

As semelhanças com a irmã de Apolo estendem-se a praticamente tudo o que define Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence). A protagonista também é uma mulher que caça com o arco e que vive nas franjas do mundo civilizado denominado “Panem”². O argumento do primeiro filme, por exemplo, menciona repetidamente a mais-valia que o arco tem para a protagonista como arma. Ao falar com a irmã, Primrose (Willow Shields), discute precisamente esta vantagem: “[Primrose] Just try to win. Maybe you can. [Katniss] Of course. Maybe I can. I am smart, you know. [Primrose] And you can hunt. [Katniss] Exactly”.

O carinho que Katniss demonstra para com raparigas não se esgota na personagem de Primrose, a irmã. Rue (Amandla Stenberg), uma das participantes nos Jogos e a competidora mais jovem, também é protegida pela protagonista. Na opinião de S. Budin, a relação condenada entre as duas (dado que Rue acaba por morrer) reflecte a relação ambivalente que Ártemis tem com as raparigas adolescentes, enfatizando o lado de *κουροτρόφος* da deusa, mas também a sua ligação com a maternidade³.

Em diálogo com um amigo seu, Gale Hawthorne (Liam Hemsworth), também se evidencia o arco como atributo essencial de Katniss: “[Gale] Listen to me. You're stronger than they are. You are. Get to a bow. [...] They just want a good show. That's all they want. If they don't have a bow, then you make one, okay? You know how to hunt”. No primeiro livro, Katniss chega mesmo a dizer sobre Gale, “he could be my brother”.

Apesar de se aludir a isso no filme, estas duas personagens não mantêm uma relação romântica. Ambas colocam, contudo, crianças sob a sua protecção. Os traços claramente identificadores da deusa da caça nos livros de Collins⁴ esbatem-se no cinema, expressão artística em que a imagem ganha preponderância.

¹ Escrito por Dalton Trumbo, baseado na obra de Howard Fast, e realizado por Stanley Kubrick. Vide PHARR, M.F., et CLARK, L.A. (ed.), *Of Bread, Blood and The Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*, McFarland & Co, Inc. Publishers, Jefferson, 2012, p. 11.

² A frase deriva da metonímia *panem et circenses*, uma figura de estilo que se refere à superficialidade do entretenimento como meio único de dar prazer. A expressão foi originalmente usada por Juvenal, vide JUV., 10.77-81.

³ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 168. Vide ainda DEAVAUULT, R.M., “The Masks of Femininity: Perceptions of the Feminine in *The Hunger Games* and *Podkayne of Mars*”, in PHARR, *Op. Cit.*, 2012, p. 193.

⁴ Vide BUDIN, *Op. Cit.*, p. 167 sq.

Depois de sair vitoriosa nos Jogos, Katniss (com Peeta, seu compatriota, interpretado por Josh Hutcherson) participa numa parada em que desfila com roupas que parecem estar em chamas. Este facto não só aproxima a personagem de um dos epítetos de Ártemis, Φωσφόρος (a transportadora da luz), como lhe providencia uma aura divina, nos filmes retratada como fama (não nos esqueçamos que toda a competição é transmitida como um programa televisivo ou *reality show*).

Jennifer Mitchell, apesar de não se referir aos filmes, denota na Katniss literária uma construção mais masculina do que feminina¹. Enquanto se encontra nos bosques, por exemplo, a protagonista assume o papel masculino de caçadora, tal como acontece com a deusa. É no ambiente selvagem da competição que Katniss prospera, sendo a principal responsável pela vitória. Esta característica é mais ambígua no cinema, devido ao triângulo amoroso que se necessita de criar entre Katniss, Peeta e Gale. Mas a generalidade das características mantém-se.

S. Budin termina a sua análise afirmando: “Nos tempos modernos mencionamos [...] que mulheres que conseguem, aparentemente, “fazer tudo” devem ser super-mulheres. Talvez sejam deusas”².

3.9.3 O temor persistente de Ártemis em *The Killing of a Sacred Deer* (2017)

Steven Murphy (Colin Farrell), um médico cirurgião, é forçado a fazer um sacrifício impensável depois de a sua vida se começar a desmoronar. Isso acontece devido ao comportamento sinistro e misterioso de um rapaz a quem oferece apoio psicológico após a morte do pai dele. Este é o enredo geral do último filme de Yorgos Lanthimos, *The Killing of a Sacred Deer* (2017), escrito pelo próprio realizador e por Efthymis Filippou, seu colaborador habitual.

Lanthimos é o mais bem-sucedido promulgador do movimento cinematográfico grego, também ele recente, denominado *Greek Weird Wave*. Neste são recorrentes a presença de protagonistas alienados e a criação de diálogos absurdos.

O título do filme funciona em vários planos. A longa-metragem é uma referência à obra de Eurípides que serviu de inspiração para a narrativa fílmica, nomeadamente, *Ifigénia em Áulis* de c. 405-409 a.C. A peça clássica não é creditada, possivelmente, porque a longa-metragem afasta-se em grande medida dos principais arcos narrativos da

¹ Cf. MITCHELL, J., “Of Queer Necessity: Panem’s Hunger Games as Gender Games”, in PHARR, *Op. Cit.*, 2012, p. 129-130. Vide também DEAVAUULT, in PHARR, *Op. Cit.*, 2012, p. 192.

² Cf. BUDIN, *Op. Cit.*, 2016, p. 170.

criação do tragediógrafo. Não obstante, muitas das linhas temáticas e personagens essenciais permanecem (a peça é referida explicitamente na cena em que o pai fala com o director da escola na qual os filhos estudam). O título também funciona como trocadilho pois, em inglês “deer”, significa veado (pelo qual Ifigénia é substituída aquando do seu sacrifício¹), mas esta é também uma palavra homófona de “dear” que, no contexto do filme, pode significar “ente querido”.

Ifigénia em Áulis aborda um drama familiar que se torna um drama “nacional”, dado que um pai se vê na obrigação de escolher entre matar um dos membros da sua família ou salvar o seu povo, ao atacar um inimigo “bárbaro”: os Troianos². Em *The Killing of a Sacred Deer*, acontece algo semelhante: um pai vê-se obrigado a ter de matar um dos seus entes queridos para poder manter, a são e salvo, o que restar da sua família. Tanto numa obra como na outra, o pai começa por não querer aceitar o inevitável³.

A principal diferença entre a peça e o filme é, precisamente, o conflito central. Na obra de Eurípides, sabemos quem morre, logo desde o início. O conflito teatral está na percepção e tomada de consciência do acto pelas diferentes personagens. A descoberta no filme começa com a seguinte fala: “Dad. My legs. I can't move them”⁴. Inicialmente Steven não acredita no presságio de Martin, apenas gradualmente o vai aceitando como verdade. Tal como Ártemis, Martin requiere um sacrifício humano: se o cirurgião não matar um dos membros mais próximos da sua família, eles vão ter de passar por três dolorosas fases. Primeiro, perdem a força nos braços e pernas; segundo, começam a sangrar dos olhos; terceiro, morrem. Ao aperceber-se que as duas primeiras fases começam a verificar-se, Steven vê-se na iminência de ter de cumprir o pedido do rapaz-profeta.

Outro elemento que se altera é sobre quem cai a culpa da origem deste dilema. Na peça, são Páris e Helena os culpados pela situação; no filme, é o próprio Steven quem

¹ Cf. EUR., *IA*, 1587-1597.

² A escolha de Agamémnon também se relaciona com a honra que era intrínseca à sociedade grega; seria uma vergonha que este rei não honrasse o seu irmão Menelau. Mischa Titiev, um conhecido antropólogo, já nos fala da importância do que chama uma “amizade institucionalizada” e da formação de um “direito primitivo”, vide TITIEV, M., *Introdução à Antropologia Cultural*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1969, pp. 262-270.

³ No filme, isto estende-se até ao terceiro acto, com Steven a raptar, aprisionar e torturar Martin, na tentativa de evitar a escolha fatal. Na peça, Agamémnon começa por não aceitar, afirmando “jamais ousaria matar a minha filha” (v. 96 e 396-399), mas depressa se apercebe da necessidade de fazê-lo, apesar de continuar extremamente afectado por esta noção, vv. 160-162: “Nenhum mortal é feliz até ao fim, nenhum, nem afortunado, pois nunca nasceu alguém imune à dor”. Sobre a efemeridade do destino, vide HDT., 1.30-32.

⁴ Fala pertencente a Bob Murphy em *The Killing of a Sacred Deer*.

comete o erro perpetuador do conflito ou, como nos diz Anna: “Do you realize Steven, we're in this situation because of you”.



Ilustração 18 – À esquerda: imagem pertencente ao cartaz promocional de *The Killing of a Sacred Deer* (2017), em que a sugestão iconográfica é que o casal Murphy está aprisionado pela presença, nas suas vidas, de Martin, cuja silhueta os enquadra, quase como se uma força superior limitasse as opções do casal. À direita: Bob Murphy, o filho mais novo, é o primeiro a manifestar os sintomas profetizados por Martin. Lanthimos decide mostrar sintomaticamente esta ocorrência com um plano “Bird’s eye”, também conhecido como “God’s Eye view”.

Comparando o filme com a peça, algumas personagens são mais fáceis de associar às suas congêneres gregas do que outras. Steven Murphy é, sem dúvida, Agamémnon, o pai. Anna Murphy (Nicole Kidman) é Clitemnestra, a mãe. As restantes personagens são mais difíceis de decifrar. É verdade que existe uma filha, Kim Murphy, que poderá ser, possivelmente, Ifigénia; e um filho, Bob Murphy (Sunny Suljic) que será Orestes. Existe, no entanto, uma outra entidade, já mencionada, “o rapaz que recebe o apoio” de Steven. Martin¹ (Barry Keoghan) não tem identificação com o elenco de personagens da peça original. Quem é, então, esta misteriosa personagem?

Martin pode simbolizar uma de três ideias. Ele é a personificação jovem e masculina de Ártemis, a deusa mais referida e temida de *Ifigénia em Áulis*². Outra hipótese é que ele seja uma personificação do presságio trágico e sacrifício requerido pela mesma deusa na peça, e que, no filme, afecta a família Murphy³, comparável à família dos Atridas. A terceira hipótese é que Martin possa representar Calcas, o adivinho⁴. A presença e importância da deusa da caça, em ambas as narrativas é, portanto, irrefutável. Seja qual for a hipótese que melhor encaixe na personagem “Martin”, esta permanece

¹ Martin é, curiosamente, a única personagem do filme a ter apenas um nome, tal como um deus. O nome “Martin” poderá também ser uma referência a Marte, deus romano da guerra.

² Vide EUR., *IA*, 528-531, 745-750, 883, 1110-1114, 1444.

³ O nome “Murphy” é também ele uma pista que os argumentistas oferecem, aludindo à Lei de Murphy, cujo adágio diz: Tudo o que possa correr mal, correrá mal.

⁴ Vide EUR., *IA*, 86-94. Tal como Martin, Calcas também não é bem visto pelos irmãos Atridas, Menelau e Agamémnon, vide EUR., *IA*, 519-521, 956-958. Ifigénia, quando se encontra entre os Tauros, alegra-se pela morte de Calcas, vide EUR., *IT*, 532-533. No filme, contudo, Kim Murphy, a personagem que poderá corresponder a Ifigénia, apaixona-se por Martin, o que talvez aproxime o jovem mais de Ártemis do que de Calcas (exemplificando-se assim a adoração de um deus por um mortal ou o fascínio deste por aquele).

como uma força que assenta num augúrio inquebrável. Ele não se deixa afectar emocionalmente (como é típico dos filmes de Lanthimos, a maioria das suas personagens abraça a apatia). As restantes personagens podem ameaçá-lo, prendê-lo ou feri-lo, mas ele não se comove. Alguém terá inevitavelmente de morrer. Tudo isto acontece, porque Steven é o culpado pela morte do pai de Martin. A vingança é uma certeza. Martin diz: “I don't know if what is happening is fair, but it's the only thing I can think of that's close to justice”.

Outra das personagens que também pode ser equiparada à figura de Ártemis, pelo menos historicamente, é Ifigénia. Henri Weil defende inclusive que o nome “Ifigénia” seria a designação pela qual Ártemis seria inicialmente conhecida. Mais tarde, o nome terá passado para a sacerdotisa ou para a vítima da deusa¹. Na obra fílmica, esta noção não passa para os espectadores. O culto da Ifigénia-deusa terá sido “um tanto primitivo e bárbaro inicialmente, visto incluir sacrifícios humanos”, existentes na época pré-homérica². Em Áulis também existia um culto à deusa da caça³.



Ilustração 19 – À esquerda: Martin e Kim numa possível identificação comparativa entre Ártemis e Ifigénia, visto que, ao se representar a paixão entre os dois adolescentes e a admiração mútua, se pode querer definir cinematograficamente a miscigenação entre

duas entidades divinas historicamente assimiláveis. À direita: Bob sofre as consequências da segunda fase da profecia inevitável. Tal como Édipo, numa outra evocação da tragédia grega, o jovem sangra dos olhos.

The Killing of a Sacred Deer acrescenta um tom igualmente repetido no movimento cinematográfico grego supramencionado, de ironia trágica, podendo esta chegar a resvalar o cómico. Exemplo disso são as diferentes razões que os três membros da família de Steven, os dois filhos e a sua mulher, lhe vão dando para não serem eles os sacrificados, mas sim outros. Anna, por exemplo, afirma: “I believe the most logical thing, no matter how harsh this may sound, is to kill a child. Because we can have another child.

¹ Vide WEIL, H., *Sept Tragédies D'Euripide*, Librairie de L. Hachette et C^a, Paris, 1868, p. 303. Vide ainda, PAUS., 1.43.1.

² Vide ALMEIDA, Carlos Alberto (intro. e trad.), “Introdução”, in EURÍPIDES, *Ifigénia em Áulide*, Fundação Calouste Gulbenkian, Coimbra, 1998, p. 27.

³ Vide PLU., *Vit.*, Ages, 6; PAUS., 3.9.3 sq., 9.19.6.

I still can and you can”. Kim, tal como Clitemnestra, é egoísta em relação ao que a afecta¹. A mesma ironia trágica e simultaneamente cómica, também se encontra na relação entre Kim e Bob. A jovem pergunta ao irmão: “can I have your MP3 player when you are dead?”.

O desfecho do filme marca a última grande diferença entre as duas obras. A personagem “Ifigénia” torna-se, no terceiro acto, numa heroína, visto que deixa de pedir para ser salva, aceitando o seu destino. A jovem percebe o que a sua morte significa² e decide dar a sua vida em prol da Hélade³. *The Killing of a Sacred Deer*, ao mudar a vítima sacrificial, deixando em aberto o grande mistério sobre qual dos familiares será morto, elimina qualquer possibilidade de heroísmo. Uma força imparável encontra-se com um objecto imóvel (ou seja, o presságio de Martin encontra-se com a incapacidade de Steven em matar um familiar). O poder do dilema insolúvel é aqui deixado ao sabor do destino. Steven mata aleatoriamente⁴ um dos seus entes queridos. A regra dogmática que é imposta ao enredo, *i.e.*, a necessidade, ou ἀνάγκη/*ananke*, do sacrifício, ajuda a definir um protagonista impotente. A impotência é, aliás, o sentimento que perpassa todo o filme.



Ilustração 20 – A grande conclusão. Steven Murphy coloca os familiares à sua volta de modo a poder matar, aleatoriamente, um deles. É o que ele faz, ao girar em torno de si mesmo, parar e disparar, numa mimese humana do que se conhece como “roleta russa”. Eventualmente,

alguém morre e a profecia é cumprida. Os sintomas dos outros familiares desaparecem. A dor, contudo, mantém-se.

Agamémnon, por sua vez, chega a ser descrito como “um desiludido, em que a ambição de poder, sobrepõe-se aos sentimentos paternais e que está desesperadamente

¹ Vide EUR., *IA*, 880, 1146-1208. Carlos Almeida chama ao comportamento de Clitemnestra de “odioso egoísmo”, cf. ALMEIDA, *Op. Cit.*, 1998, p. 41. Garzya diz que a personagem não tem falta de amor materno, mas não consegue ver o destino da filha como algo mais que um caso pessoal, vide GARZYA, A., *Pensiero e tecnica drammatica in Euripide, Saggio sul motivo della salvezza nei suoi drammi*, Libreria Scientifica Editrice, Napoli, 1962, p. 122.

² Sobre esta percepção, vide EUR., *IA*, 1374-1401, 1475-1476, 1503-1504.

³ Destaque para a pressão que as tropas gregas fazem, vide EUR., *IA*, 815-820, 1350-1353; e para as razões apontadas por Agamémnon, vv. 1259-1275.

⁴ Na peça, as palavras τύχη, “fortuna” (vide verso 351, por exemplo), μοῖρα, “destino” (vide verso 1605), δαίμων, “divindade” (vide vv. 976, 1076, 1514) e ἀνάγκη, “necessidade” (vv. 443, 761, 1327) são uma constante. Todas elas se ligam com a noção de destino inglório providenciado pelos deuses. Vide, em especial, o verso 1136: ὃ πόντια μοῖρα καὶ τύχη δαίμων τ' ἐμός.

ansioso por convencer-se a si próprio de que está nas garras de forças que não pode controlar”¹.

No fim da longa-metragem, a impotência transforma-se tragicamente em conformismo.

4. Dioniso (e Deméter)

4.1 Dioniso na Religião e Mitologia Gregas

“Loucos! Que deus é este que vocês capturaram e prenderam, tão forte quanto ele é? Nem mesmo a bem construída embarcação o pode transportar. Ele é, certamente, Zeus ou Apolo que tem o arco prateado, ou Posídon, pois não se parece com mortais mas com os deuses do Olimpo”².

Dioniso é descrito deste modo no hino que faz a sua apologia. Nesta citação, merece destaque a lista de entidades olímpicas com que é confundido, sendo estas as referidas por serem algumas das mais poderosas.

Dioniso seria um deus mais “jovem”, e fez, numa das versões do mito, a viagem da Trácia para a Grécia³. No século XIII a.C., porém, o nome “Dioniso” surge no Linear B. Escavações na ilha de Ceos sugerem uma data ainda mais antiga para uma menção a este nome, comprovando a prática do culto dionisiaco neste local de forma contínua a partir do séc. XV a.C.⁴ O seu nome aparece ao lado do de “Zeus”⁵. Alguns autores afirmam que “-νυσος” significaria filho, pelo que Διόνυσος seria “filho do deus”, *i.e.*, o “filho de Zeus”⁶. Mas isto não é certo, apenas Διό é garantido como significando “deus”. No mito do nascimento de Dioniso em Tebas, depois de Sêmele ser fulminada por Zeus,

¹ Cf. ALMEIDA, *Op. Cit.*, 1998, p. 38. Vide também, BLAIKLOCK, E.M., *The Male Characters of Euripides: a study in realism*, New Zealand University Press, Wellington, 1952, p. 116.

² Cf. *Hymn. Hom. Bacch.*, 15-25.

³ Sobre as origens de Dioniso vide ROHDE, E., *Psyche – The Cult of Souls and Belief in Immortality among the Ancient Greeks*, Kegan Paul, London, 1894, pp. 1-55; KERÉNYI, C., *Dionysos*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1976, pp. 1-125; 129-189. Vide também BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 319.

⁴ Vide ROCHA PEREIRA, M.H., “O culto dionisiaco”, in EURÍPIDES, *As Bacantes*, edições 70, Lisboa, 1998, p. 11

⁵ Vide SEAFORD, R., *Dionysos*, Routledge, London e New York, 2006, p. 3. Vide também EUR., *Bach.*, 446.

⁶ Vide NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 567 sq.; FRISK, H., *Griechisches etymologisches Wörterbuch*, C. Winter, Heidelberg, 1960, vol. I, p. 396; CHANTRAINE, P., *Dictionnaire Étymologique de la langue Grecque*, Klincksieck, Paris, 1968, p. 285. Vide ainda, EUR., *Bacch.*, 85, 466, 550.

o filho de ambos acaba por completar a sua gestação na coxa de Zeus que funciona como útero¹, à semelhança do que acontece com Atena².

As festas das Ἀνθεστήρια³ são mais antigas do que as migrações jónicas⁴. O nome “Dioniso” e alguns dos aspectos do culto do deus têm origem minóico-micénica⁵. A divindade também tem, contudo, origem estrangeira. Σεμέλη, a mãe de Dioniso; Βάκχος, o adorador e nome alternativo do deus; θύρσος, o seu bastão sagrado; e διθύραμβος, forma por que são conhecidos os seus hinos são termos que não têm origem grega⁶.

O culto de Dioniso tinha, no seu núcleo, o poder de aproximar a distância que existia entre natureza, humanidade e divindade. Um indivíduo pode ver a sua identidade transformada, pode deixar de ser um homem e tomar a essência de um animal, ou mesmo de um deus. A “máscara”, que tanto caracteriza Dioniso, e que era considerada demoníaca pelos cristãos, é a transformação de identidade que sublinha a importância do deus nas esferas do vinho, do culto-mistérico, do submundo, da política, do teatro, da poesia, da filosofia e da arte visual⁷.

As referências a Dioniso nos Poemas Homéricos identificam-no com o vinho. Na *Ilíada* ele é a “alegria dos mortais”⁸. Na *Odisseia*, o deus surge associado a uma “urna [ou ânfora] dourada” que contém “vinho e unguentos”⁹; a ânfora podia ser o utensílio usado para reter vinho¹⁰. Hesíodo também liga Dioniso ao vinho, dizendo que este é um “presente” da divindade para os homens¹¹. Os registos literários não são, no entanto, o contexto em que esta associação se torna mais evidente, é na decoração de vasos que o vinho ganha preponderância. Muitos destes recipientes eram usados para conter vinho, pelo que seria natural ver neles representações de Dioniso, dos silenos e sátiros que o acompanhavam e da própria vinha.

¹ Vide EUR., *Bacch.*, 88-100: “Mas logo o recebeu num abrigo, onde havia de nascer, Zeus Crónida, ocultando-o na sua coxa, prendendo-o com fíbulas douradas, a ocultas de Hera”, 240-248, 285, 519-536: “Anda, Dítirambo, avança para este másculo útero que é meu. A Tebas te revelo, ó Báquico ser, para que assim ela te nomeie” (Trad. Maria Helena da Rocha Pereira).

² Kerényi afirma que esta história relativa a Dioniso se baseou na partenogénese de Atena, vide KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, p. 278.

³ Um dos quatro festivais celebrados em Atenas em honra de Dioniso, celebrando-se o início da Primavera.

⁴ Segundo DEUBNER, L., *Attische Feste*, H. Keller, Berlin, 1932, p. 122 sq.

⁵ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 319.

⁶ Sobre a origem destas palavras e a associação de Dioniso com Cíbele e Osíris, vide *Id.*, *Ibid.*, p. 320 e 321.

⁷ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 5; OTTO, W.F., *Dionysos, Mythos und Kultus*, V. Klostermann, Frankfurt, 1933, pp. 71-80. Vide também BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 318.

⁸ Cf. *Il.*, 14.325; vide também HES., *Erga*, 614.

⁹ Cf. *Od.*, 24.74-76.

¹⁰ Vide *Od.*, 2.290.

¹¹ Cf. HES., *Op.*, 614.



Ilustração 21 – Primeira imagem: pormenor de Dioniso no dino de Sófilo, vaso ático de figuras-negras, The British Museum, 1101.1, c. 580-570 a.C.; esta é a mais antiga representação conhecida do deus. Dioniso caminha entre uma procissão de divindades que se dirige ao noivo Peleu. À sua frente, o deus segura uma vinha, talvez como presente para o noivo. De notar que, ao contrário de deuses como Zeus e Hera (que não se vêem nesta imagem), Dioniso caminha ao invés de seguir numa quadriga. Segunda imagem: pormenor de Dioniso no vaso François, vaso ático de figuras-negras, Museo Archeologico Nazionale, de

Clítias, c. 570-560 a.C.; o deus olha para o espectador frontalmente, leva uma ânfora ao ombro, sendo esta talvez a “ânfora dourada” acima mencionada. Terceira imagem: pormenor de figura-negra num lécito, Tampa Museum of Art, c. 560 a.C. descrito como “cena de confecção de vinho” com sátiros, ménades e Dioniso (o único visível), que segura um corno, usado para beber vinho.

As Ἀνθεστήρια e ὠσχοφόρια eram dois dos festivais que, incorporando a vinha como elemento central, celebravam a figura de Dioniso na Grécia Antiga¹. Todos os habitantes de Atenas, por exemplo, podiam beber vinho nessas ocasiões, incluindo crianças e escravos². No período clássico, as mulheres eram desencorajadas a beber mas, durante os festivais dionisiacos, elas não deixavam de entrar num estado de transe provocado pelo deus³. O vinho era visto como uma ferramenta que podia ser ingerida de modo a quebrar barreiras de formalidade e gerar comunhão entre as pessoas⁴. O mito do desmembramento (σπαραγμός) de Dioniso era apontado como uma analogia do esmagar das uvas para fazer vinho⁵. O deus era identificado com a bebida⁶ e esta, por sua vez, era associada ao seu sangue⁷. A embriaguez, contudo, não era essencial ao culto de Dioniso.

¹ As outras duas festividades eram as Dionísias, a rural, mais antiga e a urbana, introduzida em Atenas no séc. VI. A todas era comum a licença, durante um período de tempo, de um estado de loucura, embriaguez e/ou transformação da identidade. As celebrações culminavam com o sacrifício de um bode ou de um touro. Também existiam festividades mais pequenas denominadas “ὄργια”, praticadas por colégios ou associações de culto dionisiaco.

² Vide EUR., *Bacch.*, 421-423: “Em igual medida, a ricos e modestos outorga do vinho o deleite sem pena” (Trad. Maria Helena da Rocha Pereira).

³ Vide PLAT., *Leg.*, 815c; XEN., *Symp.*, 7, 5.

⁴ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 318: “[...] o êxtase dionisiaco não é obra de um indivíduo isolado, mas um fenómeno de massas, que arrebatava as pessoas à sua volta de forma quase contagiante. Isso exprime-se miticamente, dizendo que o deus está sempre rodeado de um enxame enfurecido de devotos e devotas” (Trad. M.J. Simões Loureiro). No cristianismo, este séquito de um deus, talvez possa encontrar a sua equivalência nos apóstolos e multidões que seguem Jesus de Nazaré. Os devotos de Dioniso também eram vistos como oprimidos, vide EUR., *Bacch.*, 549-551. Sobre um retrato de embriaguez colectiva nas Ἀνθεστήρια, vide AR., *Ach.*, 1000-1002; *Ran.*, 217-219. Para mais informações vide MAGALHÃES, J. M., *Sangue em vinho: o que tem Jesus Cristo que ver com Dioniso?*, dissertação de mestrado orientada por Nuno Simões Rodrigues. Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, Lisboa, 2015.

⁵ Vide DIOD. SIC., 3.62.

⁶ Vide EUR., *Bacch.*, 283-285.

⁷ Vide TIMOTH., frag. 780. Vide também BURKERT, *Op. Cit.*, 1972, p. 38.

Este estado era denominado “μανία” e, em ligação com μένος, “frenesim”, não representa uma manifestação de loucura, mas antes a intensificação da força espiritual do deus.

O deus do vinho era Ἐπιφανής, “o deus que se manifesta”¹. A epifania era a percepção humana de um traço do divino, um testemunho da existência de um deus, ou seja, a crença de que o percebido em dado momento é uma manifestação do deus, ou a própria divindade. Na *Ilíada*, Dioniso é chamado μαινομένος, “o delirante”². Platão chama a Dioniso (e a Apolo) Συνεορταστής, “o que acompanha o festival”³, mas também chama ao vinho “μαινομένος”⁴. Apesar de não haver “deus mais presente [do] que”⁵ Dioniso, ele pode ser invisível para quem não o aceita, para quem não acredita nele⁶. A epifania pode surgir num ritual, quando uma estátua do deus, ou outro tipo de representação antropomórfica, é apresentada a um público de adoradores. O deus pode manifestar-se também durante uma crise⁷. O nascimento de Dioniso, como a sua primeira epifania, por exemplo, é celebrado com o ditirambo⁸.

A descrição mais conhecida do mundo dionisíaco que sobreviveu até aos dias de hoje está presente nas Βάκχαι de Eurípides, peça representada em 406 a.C. As *Bacantes* de Eurípides apresentam inúmeros exemplos de epifanias de Dioniso, em especial, no que respeita à divindade e à personagem “Penteu”⁹. Epifania é, neste contexto, sinónimo de παρουσία, “presença”, e pode difundir-se ao nível pessoal ou público, individual ou comunitário¹⁰. Outro dos epítetos do deus do vinho era ἔνοσις, “terramoto”. Os “aparecimentos” de Dioniso fazem dele a divindade olímpica que mais se manifesta e aproxima do humano. Sémele, a mãe dele, era uma mortal¹¹. O teatro representa-o como um humano, apenas distinguível como deus, por quem o venera. Quando, na *Ilíada*, Dioniso se vê em perigo, ele não foge para o Olimpo, permanecendo antes na terra¹².

Na Élide, existia um festival dedicado ao deus, em cujo templo eram colocados três vasos vazios. O templo era fechado e, na manhã seguinte, estes três objectos estariam

¹ Vide DODDS., *Op. Cit.*, 1951, p. 271. Vide também KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, p. 139.

² Cf. *Il.*, 6.132.

³ Cf. *PL.*, *Leg.*, 653d.

⁴ Cf. *Id.*, *Ibid.*, 6.773d.

⁵ Vide *OV.*, *Met.*, 3.658-659.

⁶ Vide *EUR.*, *Bacch.*, 500-502.

⁷ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, pp. 40-41.

⁸ Vide *PLAT.*, *Leg.*, 700b, *EUR.*, *Bacch.*, 526.

⁹ Vide *EUR.*, *Bacch.*, 500-502, 850-851, 924, 1124.

¹⁰ O nível comunitário estava presente, em especial, no culto de Dioniso. Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 318.

¹¹ Todavia, como diz Ovídio (vide *OV.*, *Met.*, 4.14 sq.), Dioniso tinha duas mães, sendo a outra, possivelmente, Perséfone, vide *APOLLOD.*, *Biblioth.*, 4.4; o que corresponde à tradição eleusina do culto.

¹² Vide *Il.*, 6.136-137.

miraculosamente cheios de vinho¹. Dioniso também se manifesta enquanto fonte desta bebida. As Ἀνθεστήρια incorporavam elementos místicos e de advertência (e não apenas alegria) para os cultuantes. Plutarco relembra que o vinho podia ser um medicamento perigoso². Hesíodo afirma que Dioniso ofereceu este líquido à humanidade como “uma alegria e um fardo”³. O vinho não é um alimento que perpetue a vida, como o trigo, mas sim uma forma de transformar e libertar a ψυχή, a mente, o espírito, a alma⁴. O vinho pertence à natureza, o que se percebe nas representações em que Dioniso bebe de um corno animal (vide ilustração 108).

Além da vinha, Dioniso é associado com outro tipo de flora, como o abeto⁵ e outras árvores, frutos e flores⁶. Tal com acontece com o vinho, com o que o deus é não só associado mas também identificado, alguns animais eram directamente relacionados com Dioniso. Tal era o caso do leopardo⁷, do urso e do leão (no qual se metamorfoseou⁸), do touro e da serpente⁹. A mitologia por vezes transforma-o num bode. Os sátiros que acompanhavam o deus também podiam ser vistos como animais, dado que se apresentavam nus e com o cabelo penteado no que vulgarmente se designa por rabos-de-cavalo. Estes seres combinam humanidade com bestialidade. Eles estão presentes na transformação da natureza em cultura.

Nos Poemas Homéricos, a presença de Dioniso é efémera e, quando se relata um mito em que é mencionado, o deus é definido como “amedrontado”¹⁰. Isto não significa que a divindade não tenha importância religiosa, é apenas uma opção narrativa em relação à forma como se constrói a personagem de um deus. Temas relacionados com cultos-místicos e trabalho agrícola eram, de igual modo, pouco notados pela mitologia, o que não alterava em nada o peso desses temas no espectro cultural. É certo, porém, que Dioniso, o deus que agrupa em comunidade todas as pessoas¹¹, não agradava a uma facção de membros da aristocracia, ainda que grande parte dos aristocratas o aceitasse¹². Alguns elementos de união da comunidade incluíam, por exemplo, o facto de, durante a Dionísia

¹ Vide PAUS., 6.26.1-2. À semelhança das bodas de Caná, vide Jo 2,1-11.

² Vide PLUT., *Mor.*, 655.

³ Cf. HES., [Sc.], 400; ver também HES., *Cat.*, 239; DIOD. SIC., 4.5.2; HDT., 6.84.

⁴ Curiosamente, a palavra também pode ser traduzida como “vida” ou o “estado de viver”.

⁵ Vide EUR., *Bacch.*, 1064-4075; PAUS., 2.2.7.

⁶ Vide *Hymn. Hom. Bacch.*, 40-45; MAX. TYR., 2.1.; PLUT., *Mor.*, 365, 675.

⁷ Vide ANT. LIB., 10 e ilustração 109.

⁸ Vide *Hymn. Hom. Bacch.*, 44.

⁹ Vide EUR., *Bacch.*, 921-922, 1017-1019; PLUT., *Mor.*, 299b.

¹⁰ Vide *Il.*, 6.130-140.

¹¹ Vide EUR., *Bacch.*, 209-210; DEM., *Meid.*, 52; PL., *Leg.*, 665.

¹² Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 27.

Urbana, existir uma parte dedicada à libertação de servos¹. A agricultura, à qual Dioniso também se associava, era considerada como sendo de estatuto inferior. Algo semelhante acontecia com a metalurgia e com o deus que a patrocina.

Os cultos místicos, por sua vez, eram uma escolha com que os crentes deparavam. O iniciado optava por cumprir um ritual secreto e aterrorizador que consistia num conjunto de acções que simbolizavam a transição da ignorância para o conhecimento de se ser um estranho ao culto, passando por uma experiência terrífica, de vida ou de morte e, por fim, pela revelação beatífica que o estatuto de iniciado providenciava². A viagem narrativa que Penteu faz nas *Bacantes* é representativa do temor que um participante no culto místico começa por sentir³. Esta viagem denota o receio que se deve ter pelo próprio deus, na sua manifestação de um momento de inversão da ordem⁴. O que provoca esta cautela, este medo inicial, não pode ser revelado. Caso contrário, deixa de haver mistério e a possibilidade de transformação. O participante também teria de ser confundido, algo que era conseguido através do uso de uma linguagem incompreensível⁵. Outra característica deste rito de passagem dionisíaco, como referimos, é a possibilidade de haver a troca de uma identidade sexual⁶.

Alguns autores afirmam que estes cultos eram uma especificidade local de adoração a divindades sem um espaço claramente seu. A proeminência que os Mistérios têm no mundo académico é, na verdade, desproporcional em relação à importância que tinham na Antiguidade⁷. À excepção do que acontecia em Êleusis e Atenas, os iniciados eram um número reduzido de pessoas, parte de um grupo restrito⁸. O culto-místico não teve, possivelmente, origem na Grécia, sendo antes trazido de uma terra estrangeira. Heródoto afirma que essa terra era o Egipto⁹. Apesar de secreto, este tipo de culto fazia parte do calendário da *pólis*¹⁰. Esta era uma celebração secreta, mas pertencente a um

¹ Vide AESCHIN., 3.41.

² Vide EUR., *Bacch.*, 64-169; STRAB., 10.3.7; e SEAFORD, *Op. Cit.*, p. 49.

³ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, p. 52.

⁴ Vide DODDS, E.R., "Introduction" in EURIPIDES, *Bacchae*, Oxford University Press, Oxford, 1960, pp. 11-56. WINNINGTON-INGRAM, R.P., *Euripides and Dionysus – an interpretation of the Bacchae*, Bloomsbury Academic, Indiana, 1998, pp. 14-31; GREIFENHAGEN, A., "Der Tod des Pentheus (Eine Rotfigurige Hydria)", *Berliner Museen, Staatliche Museen zu Berlin -- Preußischer Kulturbesitz*, n.f., 1966, 16 (2) / 2-6.

⁵ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 52.

⁶ Dioniso foi descrito como efeminado e *travesti*, vide EUR., *Bacch.*, 353; AESCH., frag. 61; OV., *Met.*, 3.607. Quando o deus é iniciado no culto místico de Reia, recebe um vestido da deusa, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.5.1.

⁷ Vide HAMMOND et SCULLARD, *Op. Cit.*, 1970, p. 1017.

⁸ Vide PL. *Phd.*, 69c.

⁹ Vide HDT., 2.49, 9.34.

¹⁰ Vide EUR., *Bacch.*, 39-40.

festival público. O mito de Penteu associava-se ao ritual dos mistérios dionisíacos e vice-versa¹. O mito explicava, justificava e dava significado ao rito. No que respeita a esta relação, o iniciado pode representar diferentes aspectos das personagens “Dioniso” e “Penteu”. Dioniso podia ser mesmo chamado de “Iniciado”, μύστης²; e, tal como os participantes na sua cerimónia cultural, de Βάκχος, “frenético”³.

Baco e o crente não estão muito distanciados entre si, o que não significa que, enquanto ser imortal, a divindade não possa exercer também o papel de Deus. “Dioniso está mais presente entre a humanidade, e está mais intimamente ligado aos seus aderentes, do que qualquer outro imortal”⁴. Na mitologia, o deus dançava, bebia e mostrava-se cobarde. Mas, talvez mais relevante, é o facto de Dioniso ter sido morto, no santuário de Apolo, em Delfos, tal como uma inscrição afirmava: “Aqui jaz, morto, Dioniso, filho de Sémele”⁵. A frase, contudo, pode ser apenas uma reminiscência do desmembramento do deus⁶. Não obstante, ao “morrer”, mesmo que momentaneamente, o ser humano tem mais facilidade em identificar-se com esta divindade em específico⁷. “A fusão entre o deus e o seu adorador que ocorre durante [a] metamorfose não tem paralelo no resto da religião grega”⁸.

A iniciação mística tenta dar a entender que controla o poder desconhecido que é a morte. Assim, há uma encenação do processo de morrer. Os participantes lidam com experiências de quase morte e, portanto, com o medo que se tem do fim inevitável, estabelecendo uma espécie de contacto e de sapiência em relação a essa fatalidade da natureza. A morte é absoluta. Ao se dar a perceber que se controla a morte, o assunto pode tornar-se uma problemática política. Concomitantemente, a religião pode vir a ser controlada por homens de estado e pelas “ambições políticas da cristandade”, submetendo-se a esta última⁹.

¹ Tal como acontecia com o mito em que Dioniso era desmembrado pelos titãs e, consequentemente, via os membros a serem restaurados ao seu devido lugar, vide DIOD. SIC., 3.62.8. Plutarco compara isto com o mito de Osíris, vide PLUT., *Mor.*, 364. Sobre a morte do deus “nascido-duas-vezes”, vide WEST, M.L., *The Orphic Poems*, Oxford University Press, Oxford, 1983, p. 74.

² Cf. PAUS., 8.54.5.

³ Cf. EUR., *Bacch.*, 491, 623; *Hipp.*, 560; SOPH., *OT*, 211.

⁴ Cf. SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 81.

⁵ Cf. PHILOC., 328 *FGrH* F7. Vide também KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, p. 350.

⁶ Vide PLUT., *Mor.*, 365.

⁷ Tal como acontece com o deus-homem cristão.

⁸ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 318. Vide também KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, pp. 349 e 350: “Os homens viviam e morriam pelo mito, pois o próprio deus vivia e morria, mas de um modo especial – não como os deuses da vegetação que significam algo para o homem apenas por analogia. Homens e mulheres experienciavam Dioniso em si mesmos”.

⁹ Cf. SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 75.

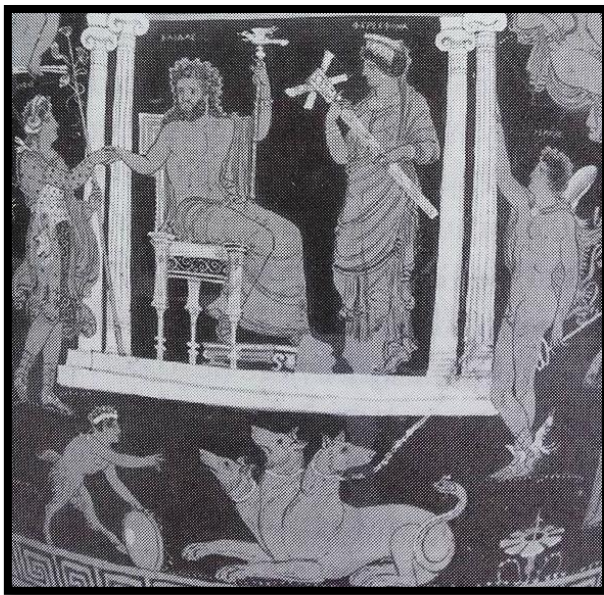


Ilustração 22 – Cratera da Apúlia. Pintor de Dareio, Toledo Museum of Art, 1994.19, c. 335-325 a.C. Ao centro, sentado no seu trono, está Hades com Perséfone diante dele, dentro de um ναῖσκος, um “pequeno templo”. Dioniso está fora do templo, à esquerda. O rei do submundo segura a mão do deus do vinho (gesto que simbolizava respeito ou familiaridade). À direita, está Hermes, com o caduceu na mão esquerda e o pétaso às costas. Ao lado de Hermes, não visíveis, estão personagens como Actéon e Penteu. À esquerda de Dioniso estão duas ménades e um sátiro. Debaxo do ναῖσκος encontra-se Cérbero¹.

O próprio deus do vinho tinha ligações com o submundo e com Αἴδης, o deus identificado com a morte. Existiam rituais de sepulcro conhecidos como “órficos e

báquicos”²; o defunto podia ser identificado com Dioniso³; a divindade podia ser mesmo encontrada ao lado de Hades, no submundo (vide ilustração 109)⁴. Dioniso garante bem-estar depois da morte. O crente entra em contacto com o deus e garante, deste modo, felicidade no mundo que se segue⁵. O vinho era um veículo que providenciava uma breve experiência desse outro lado⁶, podia libertar os iniciados dos sofrimentos do mundo terrestre e do submundo⁷.

Um dos aspectos mais importantes do deus, no que respeita este estudo específico, é o drama ateniense, criado e apresentado em torno do culto de Dioniso. As quatro principais celebrações supramencionadas eram a razão de ser do drama satírico, da tragédia e da comédia. Tudo terá começado nas Ἀνθεστήρια, um festival especificamente vocacionado para crianças e para os mistérios femininos. O acme do teatro deu-se, porém, nas festividades de maior impacte, denominadas Διονύσια τὰ ἐν Ἀστει, “Dionísias Urbanas”, ou mesmo, Διονύσια τὰ Μεγάλα, “a Grande Dionísia”⁸, em que eram já os

¹ Será interessante comparar esta imagem com HOR., *Carm.*, 2.19.29-32: “Cérbero, para ti [Dioniso] inofensivo, vendo-te com áureo corno ornado, em ti roçou suavemente sua cauda, e, enquanto partias, com as três línguas de sua boca teus pés e pernas lambeu” (trad. Pedro Braga Falcão).

² Cf. HDT., 2.81.

³ Vide APUL., *Met.*, 8.7.

⁴ Sobre Dioniso e a sua entrada no submundo, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 2.37; PLUT., *Mor.*, 364f, 565-566; PAUS., 2.37.5. Vide ainda AR., *Ran.*, 1528 sq.; o enredo da peça cómica tem partes que se sucedem no submundo.

⁵ O que é espelhado no mundo cristão com a promessa do paraíso.

⁶ Vide EUR., *Bacch.*, 686-713.

⁷ Vide PL., *Phdr.*, 244e.

⁸ Vide Schol. AR., *Ach.*, 202.

homens que dominavam¹. Um terceiro festival que incluía representação dramática eram as Leneias.

O festival das Dionísias passava-se na primavera e toda a comunidade participava nele, fosse em procissões que se dirigiam ao teatro, fosse na própria preparação e actuação em peças teatrais (sendo este último caso de acesso exclusivamente masculino). Foi aqui que o drama se desenvolveu. Readaptando o rito, um ritual privado tornou-se numa celebração pública. Assim nasceu o teatro². Os homens vestiam-se como sátiros para celebrar Baco, o que terá, neste contexto, evoluído para a definição do que é a representação teatral³.

O culto-mistérico também influenciou o drama, nomeadamente, no que respeita à transformação premeditada da identidade individual. A cerimónia deste tipo de culto já era, por si só, uma espécie de encenação teatral: podia chegar-se ao extremo de homens (os únicos actores e coribantes) desempenharem o papel de mulheres⁴. O actor poderia estar mascarado. A máscara é anterior ao nascimento do drama, mas sempre foi maioritariamente associada a Dioniso⁵. Estas influências, apesar de fundamentais, não explicam todo o contexto que gerou o drama. O culto de túmulos de heróis⁶ e a recitação dos Poemas Homéricos pelos aedos, por exemplo, foram essenciais para este desenvolvimento.

Apesar de Dioniso não ter uma representação extensa no teatro, enquanto personagem, não há dúvida de que o deus era símbolo desta arte⁷. R. Seaford defende que, apesar de o deus não participar em peças, fisicamente, muito do que o seu culto implica e muito do que a sua figura representa estão ali presentes⁸. Disso são exemplo: a troca de identidade (o papel de um actor), a matança em frenesim de um ente querido⁹, a morte

¹ KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, p. 317.

² Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, pp. 89 e 90.

³ Aristóteles diz que os primórdios do teatro eram compostos por actuações improvisadas, ARIST., *Poet.*, 4.1449a, 20 sq.: “Mal nascida de um princípio improvisado ([...] a tragédia, dos solistas do ditirambo; a comédia, dos solistas dos cantos fálicos, composições estas ainda hoje estimadas em muitas das nossas cidades) [...] até que, passadas muitas transformações, a tragédia se deteve, logo que atingiu a sua forma natural” (Trad. Eudoro de Sousa).

⁴ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 89.

⁵ A máscara é mesmo uma das suas formas, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1972, pp. 260-263. Vide também SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 90. Vide ainda ilustração 108 do Vaso de François, em que Dioniso mascarado dança, o que pode significar que os homens também dançavam e se mascaravam, cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 327.

⁶ Vide KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, p. 318 e 329.

⁷ Ésquilo é chamado de “báquico” em AR., *Ran.*, 1259; as peças de Ésquilo estão “cheias de Dioniso”, segundo PLUT., *Mor.*, 715; e Pausânias afirma que, segundo a lenda, foi Dioniso quem disse a Ésquilo para escrever tragédias e que protegeu Sófocles depois da sua morte, vide PAUS., 1.21.1-2.

⁸ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, pp. 94-104.

⁹ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.32.

ficcional de um indivíduo (representada fora de palco) ou o culto em grupo (geralmente desempenhado pelo coro). O mesmo autor nota que estes temas mascaravam uma temática política, *i.e.*, a transição de um governo tirânico para uma forma de governo colectivo que a *pólis* veio a providenciar. O desenvolvimento do drama em princípios do século VI e durante o século V a.C., encontra-se lado a lado com o desabamento dos poderes tirânicos e a emergência de uma Atenas mais democrática¹. Dioniso era um promulgador da paz², apesar de ter lutado contra os Gigantes, ao lado de outros olímpicos³.

À semelhança de Héracles, Dioniso é levado para o Olimpo em apoteose divina⁴. O deus também foi comparado a Alexandre, porque ambos conquistaram a Índia⁵. Os Ptolemeus, Selêucidas e Atálidas demonstravam interesse em promover, controlar e associar-se ao culto de Dioniso. O *Princeps* romano Gaio Calígula, por exemplo, também se associou ao deus, definindo-se como um “novo Dioniso”⁶.

Um dos elementos mais relevantes do deus do vinho para a actualidade é a influência que o seu culto exerceu sobre o Cristianismo. J. Leipoldt diz que a religião de Dioniso é uma “religião missionária” e, neste sentido, uma precursora do culto de Cristo⁷. Dioniso era um deus popular, significativo para o simples camponês, mas também para um intelectual, ou mesmo para um membro da elite socialmente mais elevada. Esta divindade oferecia uma solução para um dos problemas mais complexos do ser humano. Ao garantir felicidade depois da morte, Dioniso salvava os mortais do fim que aparecia inevitável, alterando o seu significado. O culto do deus do vinho e o culto de Jesus (derivado do Judaísmo) foram coevos. Devido ao facto de serem religiões que se assemelhavam nos mais variados aspectos, também eram concorrentes e, por isso, inimigas uma da outra (à semelhança do que, em parte, acontece com o Cristianismo, Judaísmo e Islamismo, na actualidade).

Geograficamente, os dois espaços que davam mais importância ao culto de Dioniso foram o Egipto dos Ptolomeus e a Ásia Ocidental dos Selêucidas. Entre estes dois reinos localizava-se a Palestina. Existem indícios bíblicos relativamente à obrigação, da parte de Antíoco IV Epifânio, de os judeus usarem grinaldas de hera e caminharem em

¹ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 97.

² Vide EUR., *Bacch.*, 419-420; DIOD. SIC., 3.64.7.

³ Sobre o lado guerreiro do deus, vide ainda EUR., *Bacch.*, 51-52, 301-303.

⁴ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.38; HYG., *Fab.*, 224; OV., *Met.*, 4.605 sq.; SEN., *HF*, 16 sq., 65 sq.

⁵ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.34; OV., *Met.*, 4.605 sq.; e SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 37. As conquistas de Alexandre exponenciaram a possibilidade de um sincretismo de divindades gregas com divindades orientais.

⁶ Cf. ATH., 148d; tal como aconteceu com Marco António.

⁷ Cf. LEIPOLDT, J., “Dionysos”, *Angelos-Beiheft*, Leipzig, 1931, 3/53-57.

procissão em honra de Dioniso¹. Plutarco e Tácito, no entanto, mencionam a natureza dionisíaca do culto judaico². Do lado judaico, existe uma necessidade de repulsa de um culto estrangeiro; do lado helénico, uma necessidade de alargamento e de sentimento de influência nos cultos vizinhos, todavia díspares. Certo é o contacto entre estas duas religiões.

Devido à extensa utilização da figura e imagética de Jesus Cristo no cinema, será importante perceber que existem aproximações entre a religião grega e a religião cristã, entre Dioniso e Jesus Cristo. O que acontece quando um culto dissidente do Judaísmo floresce? Onde se vai buscar inspiração quando se pretende desenvolver um culto que radica numa religião antiga, mas que pretende diferenciar-se desta? A originalidade só existe a partir de determinado ponto. Na comparação de um passo do Novo Testamento, com uma descrição de Dioniso a fazer a água parecer-se com vinho, as ideias e objectivos de dois cultos começam a aproximar-se³. Nos *Actos dos Apóstolos*, nomeadamente nos que dizem respeito a Paulo, também se estabelecem, presumivelmente, conexões com Dioniso, em especial, com o seu culto-mistérico⁴.

Dioniso e Jesus têm ambos um pai divino e uma mãe humana. Ambos surgiam sob forma humana perante os mortais. Ambos foram mortos e ressuscitaram. Ambos viam o sangue como equivalente ao vinho que tinham por símbolo. O seu séquito, Dioniso com os sátiros e as ménades; Jesus com os apóstolos e as multidões que ouvem a sua palavra, podem ser equiparados⁵. Os escritores cristãos de período inicial sabiam que existia uma proximidade entre Jesus e os cultos dionisíacos, em especial, os cultos-mistéricos. Assim,

¹ Cf. 2 Mac 6,7: “Em cada mês, no dia natalício do rei, realizava-se um sacrifício; os judeus eram violentamente forçados a tomar parte no banquete ritual, e, por ocasião das festas em honra de Dioniso, deviam forçosamente acompanhar o cortejo de Baco, coroados com hera” (edição Difusora Bíblica).

² Vide PLUT., *Mor.*, 671c-672c; e TAC., *Hist.*, 5.5. Vide ainda, RODRIGUES, N.S., *Iudaei in Vrbe : os Judeus em Roma de Pompeio aos Flávios*, Tese de doutoramento em História da Antiguidade Clássica, apresentada à UL através da FL, orientação de José Augusto Ramos e M^a Cristina Pimentel, Lisboa, 2004.

³ Comparar Mt., 2, 1-11 com PLUT., *Lys.*, 28.4. Vide ainda Jo 15,1: “Eu sou a videira verdadeira e Meu Pai é o agricultor” (ed. Difusora Bíblica).

⁴ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, pp. 122-126. O autor indica que as semelhanças entre os *Actos dos Apóstolos* e as *Bacantes* são demasiado extensas para serem coincidência. Comparar, por exemplo, Act. 26.25-29, em especial: “Prouvera a Deus, disse Paulo, que por pouco ou por muito, não só tu, mas todos quantos hoje estão a ouvir-me se fizessem tais como eu sou, à excepção destas cadeias!”, com EUR., *Bacch.*, 446-450: “Por si mesmas, soltaram-se-lhes dos pés as cadeias e as trancas deixaram franquear as portas sem que mão humana lhes tocasse. Este homem chegou à nossa cidade de Tebas com milagres em profusão”; e Act., 26,14: «Caímos todos por terra e eu ouvi uma voz dizer-me em língua hebraica: “Saulo, Saulo, porque Me persegues? É duro para ti recalcitrar contra o aguilhão”»; com EUR., *Bacch.*, 794 e 795: “Se fosse eu, antes lhe fazia sacrifícios, em vez de recalcitrar, furioso, contra o aguilhão, eu, um mortal, contra um deus!” Nesta equivalência, Saúl e Penteu são equiparáveis, pois ambos são advertidos a não resistir ao poder de um deus. As influências, além de culturais, também são, necessariamente narrativas (mais uma vez, por nenhuma diegese ser completamente original).

⁵ O que se adensa, em relação aos apóstolos, se pensarmos que um adivinho tinha na sua voz a sabedoria dos deuses, tal como os apóstolos terão usado a escrita para estabelecer e difundir as profecias de Jesus.

a sua atitude foi de repúdio em relação à religião grega, afirmando que é ela a imitadora “diabólica” do Cristianismo¹. Clemente de Alexandria, nascido em meados do séc. II d.C., foi iniciado nos cultos-mistéricos, mas converteu-se à religião monoteísta. Ele refere-se à personagem “Penteu” e apela que este se converta ao único e verdadeiro deus².

Posteriormente, por volta do séc. IV, mas estendendo-se ao séc. VII, as reverberações do culto de Dioniso ainda se faziam sentir³. No meio destas e de muitas outras⁴ semelhanças, contactos e influências, como se pode negar que existiu um processo de sincretismo entre Dioniso e outras divindades? O que não significa que o Cristianismo e a religião grega partilhem o mesmo tipo de organização ou ética. “O Cristianismo, uma derivação do Judaísmo num mundo helenizado, triunfou ao adaptar-se simultaneamente a esse mundo e ao preservar a sua especificidade organizacional. Ao fazê-lo, teve de combater o apelo rival de Dioniso (e de outros cultos) sem deixar de estar completamente imune à sua influência”⁵.

4.2 Ligações entre Dioniso e Deméter na Religião e Mitologia Grega

Etimologicamente, Deméter associa-se às palavras μήτηρ (s. “mãe”), γῆ (s. “terra”⁶) e “cereal”⁷. A deusa-mãe tem uma ligação muito próxima com Perséfone⁸, tal como Dioniso. O primeiro testemunho literário que temos sobre esta deusa (datado do séc. VII a.C.) refere-se a um culto místico e encontra-se ao longo do *Hino Homérico a*

¹ Vide JUSTIN., *Apol.*, 1.54.

² Vide CLEM. AL., *Protr.*, 12.

³ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, pp. 126 e 127.

⁴ O estudo da iconografia dos dois deuses, por exemplo, é exemplificativo do que tentamos aqui provar. Nomeadamente nas representações de Jesus como jovem e nas representações de Dioniso como um bebé, vide mosaico “nascimento de Dioniso” da “Casa de Aiôn” em Pafos.

⁵ Cf. SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 130.

⁶ Deméter, contudo, não era a “deusa da terra”; esse papel recaía sobre Gaia. Não obstante, “Geia é concebida como um elemento cosmogónico, enquanto Deméter é fundamentalmente a deusa telúrica da agricultura [...]”, cf. RODRIGUES, “O Trigo como Metáfora da Vida e da Morte na Antiguidade Clássica”, *Máthesis*, 2008, 17/97-106.

⁷ Vide BURKERT., *Op. Cit.*, 1993, p. 313; vide também HAMMOND et SCULLARD, *Op. Cit.*, 1970, pp. 447-448.

⁸ Perséfone e Deméter são referidas como as “duas deusas” (τὸ Θεῶ) ou as “Deméteres” (Δημήτερες), vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 314; e vide HAMMOND, et SCULLARD, *Op. Cit.*, 1970, p. 447. González Cortés afirma mesmo que elas são diferentes facetas da mesma deusa, cf. GONZÁLEZ CORTÉS, M.T., *Eleusis, los secretos de Occidente. Historia agraria y bélica de la sexualidade*, Ediciones Clásicas, Madrid, 2000, p. 107. Ártemis, Atena e Perséfone são descritas como companheiras de Deméter, na descrição que a deusa faz dos momentos antes do rapto de Hades, cf., *Hymn. Hom. Cer.*, 424. Perséfone também é uma deusa complexa, visto ser uma jovem raptada, mas também a rainha dos mortos.

*Deméter*¹. Elêusis e a Sicília² são os dois locais que mais se relacionam com a deusa da agricultura, nomeadamente, com a procura incessante que esta faz pela filha raptada³.

Dioniso e Deméter são dois dos deuses mais relevantes no que respeita a cultos-mistéricos. Nesse âmbito, deusa-mãe e a deusa-filha partilham o espaço cultural. A mais famosa das cerimónias de iniciação ocorria em Elêusis. Suspeita-se que a iniciação nos mistérios eleusinos culminava na revelação de uma espiga de trigo. A cerimónia celebrava o trigo como dádiva de Deméter. A deusa era a responsável pelo crescimento do cereal, vindo do solo, mas era também quem garantia a felicidade dos iniciados. O trigo só pode ser uma dádiva divina visto ser o que sustém a vida e felicidade humana, a deusa é a que controla as plantações e a vegetação e, por tal, a que mantém vivos homens e animais⁴. Neste culto, era prometida a felicidade depois da morte⁵ e, também, prosperidade em vida⁶ (devido às características das duas deusas, uma associada à vida e a outra à morte, culminando o mito-rito em ressurreição). Alguns autores afirmam algo como: “a riqueza que Deméter trazia”, *i.e.*, Pluto, era filho da deusa⁷.

Nas *Bacantes*, Tirésias coloca Deméter e Dioniso lado a lado, afirmando que eles ocupam “o primeiro lugar entre os homens”; um alimenta-os com comida seca, o outro oferece-lhes bebida⁸. No que respeita a ligação que Deméter e Dioniso têm com o submundo, também existem aproximações entre eles⁹, visto que ambos visitavam e mantinham relações de proximidade com personagens que habitavam esse reino, nomeadamente, Perséfone e Hades.

“O culto dionisiaco manteve a sua ênfase na sensualidade e no amor sexual, demonstrando assim fortes afinidades com o feminino. O seu apelo era dirigido às mulheres, elas eram as suas servas assíduas, as suas seguidoras mais leais. O seu entusiasmo foi a fundação do poder do culto. Dioniso é um deus das mulheres”¹⁰. As

¹ Vide *Hymn. Hom. Cer.*, 473-479, 480-483; e SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 51.

² Vide *CIC., Verr.*, 4.48-49.

³ Sobre o mito do rapto de Perséfone, a melhor fonte clássica é o *Hymn Hom. Cer.* 473-479, 480-483; vide também APOLLOD., *Biblioth.*, 1.5.1-3; OV., *Met.*, 5.341-571; e HAMMOND et SCULLARD, *Op. Cit.*, 1970, p. 447.

⁴ Vide HAMMOND et SCULLARD, *Op. Cit.*, 1970, p. 447.

⁵ Vide ELIADE, M., *Tratado de História das Religiões*, Asa, Lisboa, 2004, p. 413.

⁶ Em comparação com Dioniso, vide EUR., *Bacch.*, 280-282; PIND., frag. 124b: “A alma engradece quando o dardo da videira nos atinge”. Vide também BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 322; e SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 22.

⁷ Cf. *Od.* 5.12.128; HES., *Theog.*, 969-974; *Hymn. Hom. Cer.*, 486-489.

⁸ Cf. EUR., *Bacch.*, 274-279.

⁹ Vide SEAFORD, *Op. Cit.*, 2006, p. 80.

¹⁰ Cf. BACHOFEN, J. J., “From Mother Right”, in *Myth, Religion, and Mother Right*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1973, p. 101. Vide também OTTO, W., *Dionysus – Myth and Cult*, Indiana University Press, Bloomington, 1965, p. 142. Vide ainda KERÉNYI, *Op. Cit.*, 1976, pp. 161 e 162.

celebrações em homenagem a Deméter eram difundidas e antigas, encontrando-se em ligação estreita com a vida da mulher, tal como acontece no culto dionisiaco. Para Deméter, isto seria especialmente considerado nas Θεσμοφόρια, um festival dedicado a si e a Perséfone. A celebração era restringida à participação de mulheres casadas e incluía a prática de rituais que eram mantidos em segredo¹. As Tesmofórias eram um dos festivais gregos mais difundidos². Tanto Deméter como Perséfone eram tidas como influências importantes no desenvolvimento da civilização. Θεσμοφόρος era o nome associado às duas deusas, e significava “a que é a portadora da lei” (“leis baseada nos costumes”, θεσμός; e “aquilo que é trazido”, φόρος). Muitos dos festivais gregos eram temporalmente compatíveis com o calendário do agricultor³ e essenciais para a organização da sociedade.

Por fim, Deméter, a deusa da agricultura, também é semelhante a Dioniso na relação e influência que o seu culto tem relativamente ao Cristianismo. Nos Evangelhos, por exemplo, são atribuídas falas a Jesus em que o profeta refere-se recorrentemente ao trigo e ao pão⁴. Garnsey afirma que: “a proeminência dos cereais na religião e na mitologia aponta para o lugar que estes ocupavam na vida material e espiritual da Antiguidade”⁵. A referência ao trigo presente no Novo Testamento, bem como aos seus derivados, associa-se à ideia de morte e ressurreição de um deus. Tal como acontece com Perséfone, cujo rapto para o submundo pode representar a sua morte; e com o trigo de Deméter que, ao ser colocado na terra, está “morto”, mas acaba por “ressuscitar”. Nos textos bíblicos, o trigo é análogo ao deus-homem⁶. Simões Rodrigues, sobre as proximidades entre a religião grega e a cristã, afirma: “[...] o cristianismo não soube, ou simplesmente não pôde, escapar à sua matriz cultural”⁷.

Não vamos aprofundar significativamente Deméter, enquanto entidade divina⁸. No que respeita o cinema, a deusa não é retratada de forma consistente, apesar de ser

¹ O que acontecia, pois os participantes eram surpreendidos e atemorizados, o que não podia suceder se já tivessem conhecimento prévio das práticas; era a contemplação dos poderes da terra e do submundo; vide DILLON, *Op. Cit.*, 2003, p. 110.

² Segundo HABASH, M., "The Odd Thesmophoria of Aristophanes' Thesmophoriazousae", *Greek, Roman, and Byzantine Studies*, 1997, 38 (1) / 20.

³ Vide HAMMOND et SCULLARD, *Op. Cit.*, 1970, p. 447.

⁴ Vide Jo 6, 1-15; 12,20-22; Mt. 6, 11; 13, 36-43; 14, 13-21; 15, 32-38; 16, 5-12; Mc. 4, 1-9, 13-20, 26-29; 6, 34-44; 8, 1-10, 14-20; Lc. 8, 4-8, 11-15; 9, 10-17; 11, 3; 13, 33. Sobre este assunto, vide RODRIGUES, *Op. Cit.*, 2008, pp. 97-98.

⁵ Cf. GARNSEY, P., *Alimentação e sociedade na Antiguidade Clássica: aspectos materiais e simbólicos dos alimentos*, Repliação, Lisboa, 2002, pp. 17-19.

⁶ Cf. RODRIGUES, *Op. Cit.*, 2008, p. 98.

⁷ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 106.

⁸ Para mais informações sobre a deusa, vide FARNELL, *Op. Cit.*, 1896-1909, vol. III, pp. 29-279; NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, pp. 456-481; DEUBNER, *Op. Cit.*, 1932, pp. 40-92; e BARRETO, M.S., *Elementos para um estudo de correspondências entre os Mistérios de Elêusis e o Hino Homérico a Deméter*,

uma das divindades mais relevantes no contexto grego da Antiguidade¹, em especial, no que respeita à sua ligação alegórica à agricultura. Isso é mitologicamente retratado através do desaparecimento da filha e da procura incessante da mãe².

4.3 Representações Cinematográficas: Dioniso (e Deméter)

4.3.1 As *Bacantes* passadas a *peplum* em *Le baccanti* (1961)

Giorgio Ferroni é o realizador e argumentista (ao lado de Giorgio Stegani) do filme de 1961 intitulado *Le Baccanti*. Esta obra, que se pode classificar como um *peplum*, baseia-se livremente nas *Bacantes* de Eurípides. A peça do tragediógrafo foi encenada pela primeira vez em 406 a.C., nas Dionísias Urbanas. O enredo da longa-metragem conta a história de como Dioniso (Pierre Brice) chega à cidade de Tebas, lugar em que também pretende ser cultuado³. Este reino sofre de uma seca terrível, pelo que Penteu decide sacrificar uma virgem à deusa Deméter para resolver o problema. O rei não aceita, todavia, que um outro deus se encontre na cidade: Dioniso, o deus do vinho.

Na Antiguidade, de três em três anos, um grupo constituído por mulheres, conhecido como tíaso, dirigia-se ao cimo das montanhas para praticar rituais dionisiacos. Aí, descalças e sem roupa pesada, tocavam flauta e tambor, ao mesmo tempo que corriam e dançavam freneticamente. A esta primeira fase do ritual – que também incluía a caça, a dilaceração (σπαραγμός) e a ingestão de carne crua de um animal (ὠμοφαγία) – chamava-se de “ορειβασία”, s. “caminhada à montanha”⁴. Assim, o início do filme e um dos seus *sets* mais relevantes inclui não só a mesma peregrinação, como também dá importância primordial ao monte Citéron.

Le Baccanti começa com jovens raparigas a dançar e com um homem, mascarado e coroadado, que segura um ramo, a incentivá-las. Em *voice-over* o narrador descreve as Bacantes: “mulheres da Pérsia, da Frígia, da Índia, da Grécia [...] terríveis como as Erínias no momento da vingança, assim eram as Bacantes, mulheres que seguiam um

dissertação para Licenciatura em Filologia Clássica apresentada à Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa, Lisboa, 1953.

¹ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 315.

² Vide APOLLOD., 1.5.1-3; *Hymn. Hom. Cer.* 16-50;

³ Esta é a razão oferecida, no filme, para explicar o porquê de Dioniso se dirigir a Tebas. Nas *Bacantes*, Dioniso vai a Tebas, especificamente, devido à rejeição que Penteu faz do culto báquico, vide EUR., *Bacch.*, 44-47. Assim, *Le Baccanti* destaca mais a difusão dos cultos dionisiacos pela Hélade e pelo “oriente”, enquanto a peça se foca antes na afronta de Penteu contra Dioniso (o rei não desrespeita outros deuses, apenas este em especial).

⁴ Vide ROCHA PEREIRA, *Op. Cit.*, 1998, p. 12.

deus, jovem e belo: Dioniso”¹. O locutor prossegue com a descrição do próprio deus: uma entidade que viajou pela terra, difundindo o seu culto, mas que chega agora a outra cidade. A Tebas deste filme encontra-se arruinada, as suas plantações estão mortas e as pessoas desesperadas. Somente uma fonte, a de Nisa², resta como dádiva dos deuses; é ela que impede a morte dos habitantes. A água, porém, é escassa.

O primeiro diálogo coloca Dioniso e Manto³ (personagem inexistente na peça, aqui desempenhada por Alessandra Panaro) em conversação. Esta interlocução funciona como revelação subtil de que a entidade masculina é Dioniso. A cena desenvolve-se como *exposition*, ou seja, muitas das falas têm o único intuito de dar informações sobre o enredo. Curiosamente, Manto afirma que não pode aceitar o presente vinícola que o deus lhe dá, pois vai consagrar-se a Deméter⁴, e o culto de Dioniso é proibido em Tebas. O olímpico acrescenta que o vinho alegra os amigos e enlouquece os inimigos. Ainda aqui, é revelado que Manto é filha de Tirésias e que só este percebe a importância do culto dionisiaco. A divindade fala de forma enigmática, mas assertiva, tal como um profeta que, ao falar encriptadamente, revela os desígnios divinos; desígnios “que os homens não entendem”. O deus, tal como acontece na peça, ao assumir a forma de um humano, refere-se a si mesmo na terceira pessoa. A jovem dirige-se ao deus tratando-o por “estrangeiro”, tal como se pressupõe para as origens mitológicas de Dioniso.

Tirésias (Akim Tamiroff) é a personagem mais idosa que surge no filme. Ele usa uma bengala e os seus olhos estão enublados, lembrando a cegueira que o caracteriza. Esta personagem mantém a profecia de que só através do culto ao deus Dioniso seria possível escapar às desgraças que caem sobre Tebas.

Uma das personagens mais importantes é Dirce (Taina Elg), definida na longa-metragem como a futura rainha de Tebas. Quem conheça o nome Δίρκη da

¹ Apesar de, noutras obras cinematográficas, usarmos a linguagem original em que o filme foi produzido, aqui só conseguimos ter acesso a uma versão castelhana cujo nome se altera para *Las Amantes de Los Dioses*. Assim sendo, optámos por traduzir as falas para português.

² Na mitologia, Nisa é um monte em que viviam as Nisíades (νυμφαὶ νῆσαι), três, cinco ou seis ninfas-oceânides. Elas, juntamente com Sileno, foram encarregadas de cuidar de Dioniso ainda bebé. Quando o deus cresceu, as Nisíades tornaram-se as primeiras bacantes. Vide *Hom Hymns.*, 26.2 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.29; DIOD. SIC., 4.2.3; *Hymn. Orph.*, 30, 51, 53; HYG., *Fab.*, 182, 192; OV., *Met.*, 3.14 sq., 312 sq., 767 sq., 7.294 sq.; OV., *Fast.*, 3.767 sq.

³ Na mitologia, tal como no filme, Manto é filha de Tirésias, o nome “Μαντώ” deriva de μάντις, s. vidente, profeta, adivinha. Sobre esta personagem, vide PAUS., 7.3.1, 9.10.3, 9.33.1; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.7.4, 3.7.7; DIOD. SIC., 4.66.

⁴ Na sequência fílmica da consagração de Manto a Deméter, é cortado um pouco do cabelo da jovem, como oferta à deusa. Esta é uma das poucas representações cinematográficas de um rito de passagem em que, como vimos, um jovem tinha de cortar algum do seu cabelo em honra de um deus (vide EUR., *Bacch.*, 493-494, *Il.*, 23.140-153, PL., *Resp.*, 391b). Em *Le Baccanti*, Deméter é inúmeras vezes referenciada devido à ligação que Manto tem com a deusa, mas também como contraponto cultural de Dioniso.

mitologia grega, contudo, sabe que Dirce era devota de Dioniso. No lugar em que morreu (no monte Citéron ou em Tebas), assassinada pelos próprios filhos, o deus fez com que uma fonte corresse. Na *Tebaida*, de Estácio, a fonte é um símbolo da própria cidade de Tebas, funcionando como metonímia¹. Esta é mais uma das entidades femininas que não é retratada na peça, mas que os argumentistas sentiram a necessidade de incluir, de modo a poderem criar mais personagens desse género (que são escassas nas *Bacantes*²) como contraponto do desejo sexual masculino. Não podemos esquecer que foram dois homens que escreveram o filme, e que o sub-género *peplum* não era tímido na exploração do apelo sexual feminino.

Assim, parte do enredo é ocupada pelo romance de Manto e Lacdamos (personagem inventada para o filme, desempenhada por Raf Mattioli). O casal é o primeiro a provar o vinho de Dioniso, descrito pelo jovem como tendo “a cor de uma pedra preciosa”, aproximando-se assim da ideia de que esta bebida era uma dádiva divina. No momento em que ingerem o líquido, a imagem fica brevemente desfocada e avermelhada, pelo que o realizador parece sugerir, imagetivamente, que eles estão a passar por uma experiência transcendental. O casal pensa em fugir de Tebas, o que Manto diz ser: “um pecado terrível”, mas Lacdamos contrapõe, afirmando: “[mas um pecado] não tão terrível como desperdiçar a vida. Um novo deus protege-nos. Ele irá guiar-nos”.

Um dos protagonistas da peça, Penteu, também marca presença no filme. O rei de *Le Baccanti*, porém, assume uma atitude austera, estóica até, chegando a afirmar: “parece estúpido colocar os sentimentos à frente da razão”. A voz do rei de Tebas é grave e a sua pose demonstra firmeza. Ele nunca é mentalmente abalado. Com a introdução desta personagem, começa a argumentação de Penteu contra Dioniso, deus que, nas palavras do rei é “um charlatão que ganhou a crença dos bárbaros³ com o seu vinho embriagante, e que arrastou as mulheres para as orgias⁴”. Penteu opta pois por fazer um sacrifício em honra de Deméter.

¹ Vide TRIPP, E., *Crowell's Handbook of Classical Mythology*, Thomas Crowell Press, New York, 1970, p. 213. Sobre a personagem de Dirce, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.5.5; CALLIM., *Hymn.* 4, 75 sq.; PAUS., 9.25.3; AEL., *VH*, 12.57; HYG., *Fab.*, 7; NONN., *Dion.*, 44.10 sq.

² Dirce é, aqui, indirectamente referida, vide EUR., *Bacch.*, 519.

³ Comparar com EUR., *Bacch.*, 482. No filme, as bacantes que se encontram no cimo do Citéron não provêm de Tebas, mas antes de “inúmeras partes”.

⁴ Como verificámos, esta palavra não tinha o mesmo significado na Antiguidade, que tem nos dias de hoje.



Ilustração 23 – À esquerda: duas mulheres tocam uma lira e um aulo que, como vimos no capítulo dedicado a Apolo, são mais identificáveis com o deus Pítio. Contudo, existem representações de Dioniso com uma cítara ou uma lira, também mais associáveis a Apolo. Esta temática aproxima-se da possível confusão ou mistura que já se fazia na Antiguidade, ao nível artístico, com Apolo e Dioniso. As *Bacantes* incluem algumas comparações entre os dois deuses: Baco é descrito como tendo “cabelos compridos”, tal como os tinha Apolo¹; existe uma referência ao culto que se fazia em honra de Dioniso em Delfos²; Dioniso também é associado à adivinhação³; e, por fim, o deus do vinho é descrito como “caçador”⁴. O filme faz ainda referência à Sibila. Estas mesmas músicas surgem, mais tarde, na introdução e chegada das Tebanas ao Citéron. À direita: um “aedo canta” experiências recentes por que passou.

O filme também conta com a presença de um “mensageiro”, ou seja, uma personagem cujo único objectivo é o de contar um acontecimento recente (vide ilustração 110), à semelhança do que acontece nas *Bacantes*⁵. Desta feita, o “aedo canta”⁶, no meio do que parece ser uma ágora, o vislumbre que teve das bacantes. Esta personagem faz referência aos tirsos que as ménades usam. O próprio coro, parte essencial numa peça clássica, é cinematograficamente representado através dos comentários de membros anónimos de uma multidão tebana.

Ao contrário do que acontece nas *Bacantes*, em que o destaque vai somente para Dioniso e o seu repúdio por parte de Penteu, no filme, há uma comparação entre o culto de Dioniso e o de Deméter. O rei de Tebas afirma: “um deus não tem mais importância do que o outro, se o sangue corre no altar e a água nas casas” (aqui, o sangue é símbolo de sacrifício⁷ e a água de bem-estar).

Dirce encontra-se entre as tebanas e, juntas, dirigem-se ao monte Citéron. A partir deste momento, dá-se uma sequência musical em que as mulheres dançam desenfreadamente, parecendo despertar o interesse das bacantes que já aí se encontram. As “iniciadas” distinguem-se das tebanas, pois usam folhas de hera em torno de si. Com

¹ Vide EUR., *Bacch.*, 454-459.

² Em três dos meses de Inverno, vide *Id.*, *Ibid.*, 305-308, 328-329.

³ Vide *Id.*, *Ibid.*, 298-299.

⁴ Cf. *Id.*, *Ibid.*, 1192.

⁵ Cf. *Id.*, *Ibid.*, 660-774, 1024-1152.

⁶ Nos créditos do filme, esta personagem surge como “poeta pastor”, desempenhado por Gérard Landry.

⁷ Este é um sacrifício humano, em que a oferecida é Manto. O possível intuito é o de criar um engenho dramático. Para o grego antigo, sacrifícios humanos era algo que os bárbaros faziam. Este é um dos poucos, mas existentes exemplos de que os argumentistas são cristãos.

o decorrer da dança, a música intensifica-se e as jovens vão perdendo cada vez mais roupa, até desmaiarem. Quem as acorda, ou “ressuscita”, é o próprio Dioniso.

O “trovão de Dioniso”, tal como se refere na peça¹, também é retratado. Momentos antes de Manto ser sacrificada, o deus faz surgir uma nuvem negra, acompanhada pelo som de trovoadas (no filme a cena é antecipada pelo tocar dos tambores das bacantes); e, aquando do desferimento do golpe que confirmará o sacrifício de Manto, um raio impede que a cerimónia se concretize. Dioniso afasta-se e, satisfeito, ri-se às gargalhadas. Pouco depois, começa a chover². A multidão festeja enquanto Penteu se retira, enfurecido. Contra a vontade do rei, o povo de Tebas começa a celebrar o culto a Dioniso.



Ilustração 24 – Primeira imagem: Dioniso, como adorador de si mesmo, discursa durante o sacrifício de Manto. O deus mantém a figura humana de celebrante e missionário do seu próprio culto até à revelação que se segue (na peça isto é mais vincado). Segunda imagem: Dioniso no momento em que conhece Manto; à cintura, o deus carrega um recipiente com vinho, que irá oferecer à jovem. À direita, Dioniso “*ex machina*”, apresenta-se enquanto deus, algo que se percebe por o olímpico vestir de branco³, usar um saiote minóico e ser adornado com folhas de hera, um dos seus atributos, como se pode observar em pormenor na última imagem. O deus do vinho surge desta forma no primeiro encontro que tem com Penteu. O rei, tal como na peça, não o reconhece como imortal. Dioniso entra no palácio tebano ao som de vozes celestiais, o que denuncia a sua verdadeira identidade.

No Citéron, a população de Tebas reúne-se em comunhão festiva; as mulheres usam folhas de hera como adorno e todos bebem vinho; o próprio deus refere: “Jovens de Tebas que vieram honrar o deus, saibei que nada é mais grato do que o vosso júbilo e alegria”. Neste momento, a longa-metragem cita a própria peça (não *ipsis uerbis*) no que define como “cantos em honra a Dioniso”, em específico no chamamento do “Evoé”. Este chamamento é proferido pelo próprio deus, repetido pelos seus adoradores em *voz-off* e novamente proferido no final do filme⁴. Outras referências directas ao texto de Eurípides são feitas: a inclusão do túmulo de Sémele, mãe mortal de Dioniso⁵; a referência ao facto

¹ Sobre este “trovão de Dioniso”, vide *Id., Ibid...*, 585-593.

² Aqui parece haver uma mistura de vários tópicos. O trovão talvez se relacione com Zeus, um deus meteorológico. O facto de chover, será relacionável com o episódio bíblico em que Elias e os sacerdotes de Baal fazem um concurso para ver qual dos deuses faz chover, cf. *Rs.*, 1.

³ Cor que, como vimos, se associa aos deuses devido ao seu brilho e devido à tonalidade que as estátuas da Antiguidade ganharam com o tempo, Eurípides também faz uma referência à “tez branca” do deus, cf. *EUR., Bacch.*, 456.

⁴ Cf. *Id., Ibid...*, 65-70, 141, 157.

⁵ Vide prólogo das *Bacantes*, *Id., Ibid...*, 1-5.

de Dioniso se “fazer homem” e a sua descida ao submundo¹; e a menção de outros nomes do deus, como “Baco” e “Brómio”.

[DIONISO] – “Dioniso enviou-me a Tebas, para que possam celebrar os seus ritos entre vocês”.

[PENTEU] – “E que ritos são esses?”

[DIONISO] – “Não posso revelar isso a um profano²”.

[PENTEU] – “Principalmente, se o profano é um rei justo que proíbe as orgias e as bacanalias impuras³”

Muito do diálogo entre Penteu e Dioniso é influenciado pelas falas da peça, apesar de existirem diferenças assinaláveis. Nas *Bacantes*, numa das mais claras evidências de que o “estrangeiro”⁴ é Dioniso, Penteu pergunta: “E onde é que ele está? Aos meus olhos, pelo menos, não é visível”; ao que Dioniso responde: “Está onde eu estou. Mas tu, devido à tua impiedade, não o avistas”. No filme, contudo, o deus afirma: “está ao meu lado”, não sendo tão evidente a “cegueira” de Penteu⁵. Toda esta cena de confronto entre Penteu e Dioniso é equiparável à da peça⁶.

[PENTEU] – “Eu entendo a tua língua, estrangeiro, mas as tuas palavras não dizem nada”.

[DIONISO] – “Quem fala com sabedoria é incompreensível para os tolos”⁷.

Tal como na peça, Dioniso é acorrentado por Penteu mas, ao invés de se libertar, a divindade desaparece misteriosamente. No que respeita a Cadmo, todavia, não existe nenhum tipo de representação, apesar de se fazerem referências ao pai de Penteu. Agave (a única personagem feminina da peça, aqui interpretada por Miranda Campa), a mãe de Penteu, ao contrário do que acontece na peça, não é devota de Dioniso. Este pormenor contradiz directamente a peça euripídiana, eliminando da película o momento mais trágico da personagem em *Bacantes*. Só no fim do filme é que ela se rende ao poder do deus. Esta opção narrativa foi a forma que os argumentistas encontraram para não deixar

¹ Vide *Id., Ibid.,* ., 53-55.

² Comparar com *Id., Ibid.,* 472: “não se podem explicar aos mortais não-iniciados”.

³ Vide *Id., Ibid.,* 219.

⁴ Também assim tratado na peça, cf., por exemplo, *Id., Ibid.,* 1046.

⁵ Vide também, *Id., Ibid.,* 518, 960. Note-se que esta “cegueira” por parte do protagonista, perante uma evidência para os deuses e para o público, era habitual na tragédia; o seu caso mais reverberante talvez se encontra em Édipo.

⁶ Cf. *Id., Ibid.,* 451-519.

⁷ Comparar com *Id. Ibid.,* 480: “Ao ignorante parece não pensar bem quem disser coisas sensatas”. Rocha Pereira afirma que, na peça, o *leit-motiv* que lhe subjaz é precisamente os jogos em torno da noção de σοφία, “sabedoria”, vide ROCHA PEREIRA, M.H. (notas e trad.), EURÍPIDES, *As Bacantes*, edições 70, Lisboa, 1998, p. 28 sq. e p. 46, nota 16. Nomeadamente, no que respeita à tensão entre o saber comandado pela razão, de Penteu, e o conhecimento de uma realidade mais profunda que pertence à essência do divino, de Dioniso. Nas *Bacantes* a divergência entre um mortal e um deus, sobre quem tem mais razão, na perspectiva de um ateniense da Antiguidade, cai no ridículo, pois Penteu argumenta com um ser superior a si. Um dos muitos exemplos de ironia trágica que perfila toda a peça. Sobre a razão, na perspectiva de Penteu, vide EUR., *Bacch.,* 250-254, 261-263, 435-439. Sobre a razão na perspectiva do deus, vide *Id., Ibid.,* 324-327, 331-332, 896-902. Para um diálogo entre ambos, vide *Id., Ibid.,* 451-519, 655 sq. O conflito termina com a derrota esperada e prevista do mortal. Cadmo chamou a esta tragédia final de: “razão [...] em demasia”, cf. *Id., Ibid.,* 1250.

Penteu completamente abandonado no seu propósito, afastando-o da ironia trágica que se revela no final das *Bacantes*.

Outras personagens que acompanham os princípios do rei são os “hoplitas”. Eles compõem o exército privado de Penteu, liderado por Atteon¹ (Erno Crisa). A alteração efectuada na personagem “Penteu” revela que estes autores quiseram afastar-se do protagonista trágico da peça, criando alguém que nunca enlouquece². No desfecho da narrativa, a companhia militar de Penteu é morta por inúmeras intervenções divinas inexplicáveis. No fim, resta apenas o rei rodeado de corpos. Dioniso ri às gargalhadas, satisfeito. Em seguida, o deus surge trazendo consigo Lacdamos, o herói escolhido pelo deus do vinho para suceder a Penteu, revelando assim, também, o seu lado de deus guerreiro³. O jovem mata o rei.



Ilustração 25 – Dioniso (Kevin Smith) em “Lyre, Liar”, episódio 21 da série *Young Hercules* (1998-1999). Colocamos aqui esta imagem pois, na peça, quando Penteu enlouquece, afirma: “E parece-me que tu [Dioniso] que caminhas à minha frente, és um touro, e que na tua cabeça cresceram chifres (cf. EUR., *Bacch.*, 919-920)”. Curiosamente, nesta série, optaram por representar Dioniso com cornos de carneiro. À semelhança do que Penteu vê, João, em *Apocalipse* (5, 6) relata: “A seguir olhei, e vi no meio do trono e dos quatro anciãos, um cordeiro de pé, como que imolado”⁴. Na série, contudo, o deus do vinho tem um aspecto monstruoso. Existiria, na mente dos escritores e artistas plásticos, a noção de que Dioniso e Jesus podem ser equiparados⁵, ou será esta apenas

uma feliz coincidência?

A moral da peça e, conseqüentemente, do filme é, como refere o sábio Cadmo: “Se há aí alguém que desdenhe dos deuses, que ponha os olhos [na morte de Penteu] e creia na divindade”⁶. Ou, dito de forma mais clara por um dos mensageiros: “O melhor de tudo é ser sensato e venerar os deuses”⁷. Alguns autores, no que respeita à peça,

¹ Possivelmente, esta personagem será Actéon que, através de linhagem materna, se ligava à casa de Cadmo. Actéon era um famoso herói tebano mais conhecido na mitologia por ter sido vítima da deusa Ártemis; vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.30; CALLIM., *Hymn.* 5, 106 sq.; PAUS., 9.2.3; DIOD. SIC., 4.81.3-5; HYG., *Fab.*, 180-181; OV., *Met.*, 3.138 sq; SEN., *Oedipus*, 751 sq.; NONN., *Dion.*, 5.480 sq.

² Sobre a loucura de Penteu, na peça, vide EUR., *Bacch.*, 912-976. Nas *Bacantes*, constrói-se como um dos momentos mais trágicos aquele em que Agave, a mãe de Penteu, não reconhece o próprio filho, vide *Id.*, *Ibid.*, 1114-1121. Em *Le Baccanti*, Dirce toma o lugar de Agave e, ao invés de mãe e filho sofrerem uma transformação física e metafísica, é apenas a jovem que se torna uma iniciada, uma bacante.

³ Vide *Id.*, *Ibid.*, 50-53: “Mas se a cidade de Tebas procurar, na sua fúria, e pela força das armas, trazer as Bacantes das montanhas, entrarei em combate, lutando juntamente com as Ménades” (Trad. Maria Helena da Rocha Pereira), vide também, *Id.*, *Ibid.*, 837.

⁴ Tradução de Joaquim Macedo Lima, José Augusto Ramos, José Nunes Carreira e Manuel Augusto Rodrigues.

⁵ Vide ROCHA PEREIRA, *Op. Cit.*, 1998, p. 19.

⁶ Cf. EUR., *Bacch.*, 1325-1326.

⁷ Cf. *Id.*, *Ibid.*, 1150-1151.

afirmam que esta, apesar de ser uma tragédia, contém elementos cômicos¹. Outros autores, todavia, afirmam que as alusões cômicas não existem, dizendo que a obra se envolve antes numa evolução gradual de ironia trágica². *Le Baccanti*, tal como indica Jon Solomon, “usa pouco da fonte em que se baseia e, em geral, é um pouco confuso”³. Apesar disso, o filme de “espada-e-sandália” mantém-se como a única adaptação cinematográfica das *Bacantes*⁴. Mais se acrescenta que, mesmo desenvolvendo um enredo que não sabe onde se focar, a produção franco-italiana consegue exprimir de forma clara o ἐνθουσιασμός, essencial aos cultos dionisiacos. “O realizador Giorgio Ferroni consegue imprimir um charme bobo enquanto os adoradores de Dioniso celebram a vitória climática do seu novo deus”⁵.

O filme não contém qualquer elemento que possa sugerir comédia. Apesar do que mencionámos a peça talvez possa incluir alguma jocosidade. Isso se tivermos em conta que uma obra só ganha significado quando alcança o público a que se destina. Deste modo, uns podem sentir a necessidade de rir quando vêm Penteu vestido de mulher; enquanto outros olham para a personagem e, por saberem o seu fado, sentem piedade e terror⁶.

As conclusões da peça e do filme são contrastantes. Ao contrário do desfecho de *As Bacantes*, o fim de *Le Baccanti* tem um final de quase (e de forma não propositada) anti-clímax. Neste *peplum*, não existe nenhum herói; tenta-se que Dioniso o seja, ao fazer com que este salve e traga o “verdadeiro” culto a Tebas, mas as suas gargalhadas recorrentes e a impiedade com que trata Penteu e os seus homens deixam a impressão de um deus implacável⁷. Tenta-se, através de Lacdamos e Manto, oferecer duas personagens com que o espectador possa identificar-se, mas, por estarem inteiramente dependentes do

¹ Como o faz, por exemplo, SEIDENSTICKER, B., “Comic elements in Euripides’ Bacchae”, *American Journal of Philology*, 1978, 99/303-320.

² Vide PULQUÉRIO, M. O., “Um testamento ideológico: As Bacantes de Eurípides”, *Humanitas*, 1987-1988, 39-40/25-41, mas em especial, pp. 28-29.

³ Cf. SOLOMON, J., *Op. Cit.*, 2001, p. 270.

⁴ Isto não é, contudo, inteiramente verdade. Existem três outros filmes que se baseiam na peça de Eurípides. O primeiro é uma peça teatral filmada, que se chama *Dionysus in '69* (1970), realizado por Brian De Palma e Richard Schechner, e adaptado por William Arrowsmith. O segundo filme começou por ser uma adaptação das *Bacantes* para teatro, passada ao formato cinematográfico em 2000; chama-se *The Bacchae* e foi escrito e realizado pelo mesmo encenador e adaptador da peça: Brad Mays. O último filme é mais uma peça filmada de uma produção teatral grega, chamado Βακχες (2010), realizado por Bruno Coppola. Todas estas adaptações, que têm uma ligação com o teatro, explicam-se devido à herança do teatro grego, tendo pouco que ver com o impacto das *Bacantes* no cinema.

⁵ Cf. SOLOMON, J., *Op. Cit.*, 2001, p. 270.

⁶ Vide DODDS, *Op. Cit.*, 1951, p. 192.

⁷ À semelhança do que acontece na peça, o deus é ambíguo, mostrando-se ora benfazejo, ora destruidor. Mesmo que não o faça aleatoriamente, isto revela um deus com duas faces; sendo um arquétipo que se repete em outras divindades. Comparar EUR., *Bacch.*, 439 com 1021. Vide DODDS., *Op. Cit.*, 1951, p. 131.

mundo que os rodeia, por não tomarem as suas próprias decisões, essa tentativa torna-se redundante.

Mais uma vez, podemos estar a aplicar demasiada lógica num género que, por definição, não a pretendia ter. Mas mesmo que isso seja verdade, é indiscutível que os criadores de *Le Baccanti* conheciam não só a obra clássica, como o contexto em que ela se integrava. Os próprios cineastas sentem a necessidade de perceber e explicar os misteriosos cultos em honra de Dioniso. Ortega y Gasset revela os problemas inerentes a esta vontade: “ [A tragédia] era, em Atenas, um ofício religioso. [...] O cenário e o público estão envolvidos numa atmosfera extrapoética: a religião. [...] Os helenistas continuam boquiabertos diante da fé ateniense, não sabem como reconstruí-la. Até o fazerem, a tragédia grega será uma página escrita num idioma para o qual não possuímos dicionário”¹.

4.3.2 Dioniso em *The Matrix*, *Watchmen* e *American Gods*

Nenhum dos três filmes mencionados se relaciona, aparentemente, com Dioniso. Contudo, várias ideias que se encontram nestas obras equivalem a princípios inerentes aos cultos dionisiacos. A maioria das vezes, porém, sendo também próximas da religião cristã.

The Matrix (1999), escrito e realizado pelos irmãos Wachowski, conta a história de um *hacker* a quem é revelado que a realidade em que vive não é a “verdadeira” e a quem é dada a escolha de se manter no mundo da ilusão ou de passar a compreender o que antes não lhe era acessível². Assim, existem duas realidades: uma falsa, em que se encontra o mundo em que vivemos, chamada “*Matrix*”; e outra verdadeira situada num contexto “pré-apocalíptico”. A *matrix* é narrativamente construída como se fosse um programa de computador. Nesta incluem-se antivírus personificados com o aspecto de agentes do FBI. O agente mais relevante e antagonista do filme é o Agent Smith (Hugo Weaving). Os “antivírus” olham para Neo (Keanu Reeves), o protagonista, e para o seu séquito, composto por Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), entre outros, como intrusos no sistema³.

¹ Cf. ORTEGA Y GASSET, J., *Meditaciones del Quijote*, Catedra, Madrid, 1984 p. 232 (traduzido do espanhol).

² Uma clara alusão à alegoria da caverna de Platão. Vide PL., *Resp.*, 514a-515b, citado no subcapítulo 3.7.2.

³ Isso é algo que o próprio Agent Smith diz: “Every mammal on this planet instinctively develops a natural equilibrium with the surrounding environment but you humans do not. You move to an area and you multiply and multiply until every natural resource is consumed and the only way you can survive is to

O nome Smith é despersonalizado, comum. Ele é uma resposta automática gerada pelo sistema como proteção. Os nomes dos protagonistas, contudo, são etimologicamente mais interessantes. Trinity é uma referência óbvia à Divina Trindade cristã. Morpheus, por sua vez, associa-se à mitologia grega. Nela, Morfeu é um deus dos sonhos, filho de Hipno e “um verdadeiro artista na imitação de formas”, como o descreve Ovídio¹. A referência faz sentido, pois ele é o principal responsável pelo despertar de Neo². O nome “Neo” também se relaciona com a civilização grega³: trata-se de um prefixo derivado da palavra νέος, s. “novo”. Como vimos, os deuses olímpicos eram chamados de νέοι, ou seja, “deuses novos”. Assim, somente através da etimologia já se começa, talvez, a perceber uma vontade em fazer de Neo um deus. Este ensejo, porém, não termina aqui.

O diálogo inicial entre Morpheus e Neo sugere uma conversa entre um iniciado num culto-mistérico e um iniciante:

[Morpheus] Let me tell you why you're here. You're here because you know something. What you know you can't explain, but you feel it. You've felt it your entire life, that there's something wrong with the world. You don't know what it is, but it's there, like a splinter in your mind, driving you mad. It is this feeling that has brought you to me. Do you know what I'm talking about?

[Neo] The Matrix.

[Morpheus] Do you want to know what it is?

[Neo] Yes.

[Morpheus] The Matrix is everywhere. It is all around us. Even now, in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work... when you go to church... when you pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.

[Neo] What truth?

spread to another area. There is another organism on this planet that follows the same pattern. Do you know what it is? A virus. Human beings are a disease, a cancer of this planet. You're a plague and we are the cure”.

¹ Cf. OV., *Met.*, 11.633-638.

² Ou, nas palavras de Morpheus: “This is your last chance. After this, there is no turning back. You take the blue pill - the story ends, you wake up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill - you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes”. Outras falas que associam Morpheus com o sono são: “You have the look of a man who accepts what he sees because he is expecting to wake up”; “Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? What if you were unable to wake from that dream? How would you know the difference between the dream world and the real world?”; “The Matrix is a computer generated dream world, built to keep us under control”.

³ O filme está repleto de provas que indicam um conhecimento profundo de filosofia e das culturas gregas clássicas. Quando Neo se encontra com uma personagem chamada “Oracle” (Gloria Foster), esta refere a máxima délfica γνῶθι σεαυτόν, s. “conhece-te a ti mesmo”, dito em inglês, “know thyself”. Sobre esta máxima, vide PAUS., 10.24.1; AESCH., *PV*, 309; XEN., *Mem.*, 4.2.24.

[Morpheus] That you are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage. Into a prison that you cannot taste or see or touch. A prison for your mind.

Toda a sequência do “despertar de Neo” é executada como um ritual de iniciação readaptado ao mundo contemporâneo. As falas de Morpheus não se destinam apenas a Neo, mas também ao Homem actual, ao espectador. A audiência consegue não só identificar-se com o que é mencionado, como compreender o complexo problema filosófico que trata a prova da existência humana, a ideia de o mundo que habitamos poder ser uma ilusão. Neo é um pária da sociedade que vive aprisionado no mundo em que habita. Quem durante a sua vida nunca se sentiu como tal? O protagonista, de modo a poder transformar e libertar a $\psi\upsilon\chi\eta$, a mente, o espírito, a alma, tem de ingerir não o vinho inebriante de Dioniso, mas antes um comprimido (sendo esta mais uma remodelação moderna).

Ainda mais evidente é a experiência de “quase-morte” por que o herói tem de passar para poder despertar. Todos estes processos de alteração de identidade e de perspectiva do mundo que nos rodeia já se encontravam presentes nos cultos místicos em honra de Dioniso. Morpheus ainda enfatiza: “You have to let it all go, Neo. Fear, doubt, and disbelief. Free your mind”; e volta a repetir: “I’m trying to free your mind, Neo. But I can only show you the door. You’re the one that has to walk through it”. Ou seja, o ritual por que Neo tem de passar é, tal como era para um iniciado nos Mistérios, uma opção voluntária. Morpheus incute outras ideias associáveis com os Mistérios, como a noção de exclusividade do grupo de iniciados: “if you are not one of us, you are one of them”; e a necessidade do segredo: “No one can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself”.

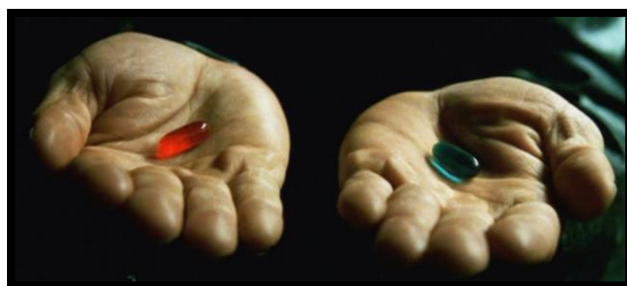


Ilustração 26 – À esquerda: a supramencionada “experiência de quase-morte” em que aquilo que parece ser um insecto penetra no corpo de Neo, via umbigo. Quando Neo “acorda”, Trinity retira o *bug* com um aparelho de sucção. À direita: a escolha entre continuar a “dormir” e “acordar”, oferecida por Morpheus, cujo nome é uma evocação de uma figura mitológica associada ao sono.

Apesar destas e outras referências, propositadas ou não, à religião de Dioniso, a entidade divina com que o filme mais se identifica é Jesus Cristo. A associação não é

nossa. Os próprios argumentistas colocam no guião, antes de Thomas Anderson¹ “despertar”, uma *foreshadow*; nas palavras de Choi (Marc Gray): “Hallelujah. You're my savior, man. My own personal Jesus Christ”.

Ao longo do filme existem três fases pelas quais o protagonista passa. A primeira, mais curta, é o despertar, a fase “Thomas A. Anderson” – a introdução. A segunda, a mais longa, é a de transição entre a primeira e a última fase – o desenvolvimento². A terceira é a etapa “Neo”, em que o herói se transforma em deus – a conclusão. Para que a “apoteose” seja possível é necessário fazer-se uma espécie de “catábase”, isto é, Neo tem de morrer para poder ressuscitar renovado. Quando o protagonista pergunta: “Am I dead?”, Morpheus responde: “Far from it”³. Inúmeras personagens referem-se ao protagonista como “The One”, como se fosse o único e verdadeiro deus. A personagem “Oracle” (Gloria Foster) refere o hipotético brilho do deus-homem: “You're cuter than I thought [...] Not too bright, though”⁴.

A estrutura narrativa de *The Matrix* coaduna-se com o que Joseph Campbell chamou de “monomito”, sintetizado da seguinte forma: “Um herói aventura-se, vindo do mundo do dia-a-dia, para uma zona de maravilha sobrenatural. Forças fabulosas são aí encontradas e uma vitória decisiva é ganha. O herói regressa da misteriosa aventura com o poder de conceder bênçãos a outros homens”⁵. O protagonista de *The Matrix* encaixa na perfeição no modelo do “herói-arquétípico” de J. Campbell, apesar de os irmãos Wachowski alterarem o “monomito” do mitólogo, sem prejudicar o desenvolvimento do seu protagonista.

No final do filme, Neo, à semelhança de *Superman*, é capaz de voar. As equivalências entre os dois “super-heróis” não terminam aqui, visto que, o Super-Homem também pode ser equiparado a um deus, devido a todas as capacidades que tem e que o tornam num imortal.

¹ Thomas Anderson é o nome “verdadeiro” do protagonista. “Neo” é o seu pseudónimo electrónico. É por essa razão que o Agent Smith chama ao protagonista “Mr. Anderson”, relembrando uma identidade falsa, mas que entende como a correcta.

² O momento mais claro em que a transição entre “introdução” e “desenvolvimento” se completa é no diálogo de Agent Smith e Neo: “[Agent Smith] You hear that Mr. Anderson? That is the sound of inevitability. It is the sound of your death. Goodbye, Mr. Anderson”; ao que o protagonista responde: “My name... is Neo”.

³ Outras falas que apontam para a imortalidade de Neo são: “[Morpheus] No, Neo. I'm trying to tell you that when you're ready, you won't have to [dogdge bullets]”; “Neo, sooner or later you're going to realize [...] that there's a difference between knowing the path and walking the path”.

⁴ Esta frase tem um duplo sentido, pode ser traduzida como “não muito esperto” ou de forma mais literal, mas não incorrecta “não muito brilhante”. Ambas as traduções podem ser aceites; nenhuma delas está absolutamente mais certa ou mais errada do que a outra.

⁵ Cf. CAMPBELL, J., *Op. Cit.*, 2008, p. 23.

A divindade de um super-herói é ainda mais destacada em *Watchmen* (2009), o filme satírico de Zack Snyder, escrito por David Hayter e Alex Tse, que se baseia numa *graphic novel* de Alan Moore e Dave Gibbons. Em especial, no que diz respeito à personagem “Dr. Manhattan” (Billy Crudup).

“You see, at the time I was misquoted. I never said 'The Super-man exists and he is American', what I said was 'God exists and he is American'. Now if you begin to feel an intense and crushing feeling of religious terror at the concept, don't be alarmed. That indicates only that you are still sane”¹.

Jon Osterman é um cientista que sofreu um acidente radioactivo e se desintegrou. Algum tempo depois, alguém semelhante a ele começou a aparecer aleatoriamente nos EUA, como se estivesse a tentar materializar-se. Depois de tomar uma forma definitiva, o herói agora conhecido como “Dr. Manhattan” passou a ter a habilidade de aumentar a sua dimensão, multiplicar-se e modificar as moléculas quânticas de um ser vivo ou de uma máquina, conseguindo, com um simples gesto, destruir um tanque e dizimar um corpo humano. Ao morrer e voltar a ressuscitar, Dr. Manhattan faz a mesma viagem narrativa de Neo e a mesma viagem mitológica de Dioniso ou de Jesus Cristo.



Ilustração 27 – À esquerda: o brilho que Dr. Manhattan emana, tal como os deuses olímpicos. Ao centro: Jon Osterman (o homem antes de se tornar um deus), no processo de desmaterialização do corpo físico para o corpo sobrenatural (ou nas suas palavras: “Re-assembling myself was the first trick I learned as Dr Manhattan!”). À direita: Dr. Manhattan, tal como acontecia na arte representativa dos deuses gregos, é retratado nu e fisicamente bem definido e estruturado. Dave Gibbons chegou mesmo a afirmar que criou os genitais da personagem à semelhança dos genitais das estátuas clássicas, *i.e.*, de forma comedida².

Como mencionámos, *Watchmen* funciona como uma sátira ao sub-género cinematográfico de super-heróis, que se encontra hoje na ribalta. A crítica é conseguida ao olhar para os arquétipos presentes em bandas-desenhadas (e nos filmes que as adaptam), incorporando-os, mas modificando alguns dos elementos que os compõe. No filme de Snyder, a maioria dos heróis nada tem de “super”, sendo simples homens que lutam contra o crime. Dr. Manhattan é o único ser sobrenatural, como se fosse o único e verdadeiro deus. Estes mesmos heróis não são moralmente bons ou perfeitos. Eles violam

¹ Quem profere estas palavras é Wally Weaver (Rob LaBelle), um comentador televisivo.

² Vide KALLIES, C., “Under the Hood: Dave Gibbons”, *SequentialTart.com*, 2013, 2/7.

mulheres e matam outros seres humanos sem piedade. Quando Dan Dreiberg (Patrick Wilson) pergunta ao Comediante (Jeffrey Dean Morgan) o que aconteceu ao sonho americano, este último responde: “What happened to the American Dream? It came true! You're lookin' at it...”; querendo portanto dizer que o desejo pela violência, pelo obsceno e pelo consumo desenfreado tornou-se numa realidade.

O filme também está imbuído de uma frieza científica em relação à centralidade do homem no universo. Ou seja, com o levantamento da seguinte questão: “Perante a extensão inimaginável do Universo, como pode o homem, nesta perspectiva, mais pequeno do que um átomo, ver-se como um elemento nele relevante?”¹; o homem lógico, o cientista, começou a duvidar da existência de um ser humano criado por seres divinos. Rorschach (Jackie Earle Haley), um dos protagonistas, afirma: “You see, Doctor, God didn't kill that little girl. Fate didn't butcher her and destiny didn't feed her to those dogs. If God saw what any of us did that night he didn't seem to mind. From then on I knew... God doesn't make the world this way. We do”².

“[Dr. Manhattan] Reassembling myself was the first trick I learned. [...] I have walked across the surface of the Sun. I have witnessed events so tiny and so fast they can hardly be said to have occurred at all. [...] The world's smartest man poses no more threat to me than does its smartest termite”.

Dr. Manhattan, como a citação demonstra, associa-se sobretudo ao deus onipotente cristão e menos ao deus grego do vinho, pelo que não vamos prosseguir muito mais com a análise de *Watchmen*. Apesar disso, não deixa de ser interessante frisar o modo como a figura de Dioniso evoluiu. Aliás, o Dr. Manhattan mantém, inclusive, traços de identidade com o olímpico, nomeadamente, no facto de se apresentar como um homem³; e a identificação indirecta que Dr. Manhattan faz com o sistema universal; um sistema que cria ordem e é composto por regras e princípios específicos. O Universo pode, neste contexto, ser entendido como deus⁴.

¹ Este tipo de perspectiva, que pode levar a uma atitude de apatia, é uma das bases que formam a personagem de Dr. Manhattan. Para ele, os humanos não são assim tão relevantes. Laurie Jupiter (Malin Akerman), a amada do deus-homem, afirma que Humanidade vai desaparecer, ao que o Dr. Manhattan responde: “And the universe will not even notice”. Inúmeras outras falas apontam para a mesma ideia: “In my opinion, the existence of life is a highly overrated phenomenon”.

² Numa comparação entre Deus e Dr. Manhattan, Edward Black, o Comediante, depois de matar a sangue frio uma mulher grávida, diz: “That's right. And you know what, you watched me. You could've turned the gun into steam, the bullets into mercury, the bottle into goddamned snowflakes but you didn't, did you? You really don't give a damn about human beings. You're driftin' out of touch, Doc”.

³ Vide EUR., *Bacch.*, 52-54.

⁴ O que faria de Dr. Manhattan, o “filho de um deus”; tal como se repete, em relação a Dioniso, nas *Bacantes*, vide *Id.*, *Ibid.*, 85, 466, 550.

Por fim, há que mencionar a multiplicidade de nomes que Dioniso tinha, sendo também conhecido como Baco, Brómio e referindo-se a si mesmo no plural¹. A série *American Gods*, criada por Bryan Fuller e Michael Green e baseada na obra homónima de Neil Gaiman, sugere algo convergente, mas respeitante a Jesus. A história gira em torno de Shadow Moon (Ricky Whittle), um homem contemporâneo que se vê infiltrado num mundo repleto de deuses antigos (gregos, nórdicos, egípcios, etc.) e de deuses novos². No episódio 8 da primeira temporada, “Come to Jesus”, realizado por Floria Sigismundi³, os argumentistas representam mais um dos “deuses antigos”, creditado como “Jesus Prime” (Jeremy Davies). Apesar de Shadow, o protagonista, só interagir com um dos muitos deuses adorados com o nome “Jesus”, o retrato que fazem destas divindades é múltiplo. A série incorpora a ideia de que, ao ser cultuado nos mais diversos espaços, Jesus deixou de ser um e passou a ser vários. Ou como diz Mr. Wednesday (Ian McShane): “[That’s] A Jesus Christ. Some Jesus Christ. For every belief, every branch, every denomination they see a different face when they close their eyes to pray”. À semelhança do que aparentemente acontece com Dioniso.



Ilustração 28 – À esquerda: um Jesus prepara-se para beijar a mão de Easter⁴ (Kristin Chenoweth). Na série, esta é a deusa que realmente tira proveito dos diferentes cultos cristãos. Ao centro: uma outra “face” de Jesus, o deus-menino (Dioniso, tal como vimos, também era representado desta forma) com a Virgem Maria. À direita: Jesus flutua numa piscina e dialoga com Shadow. Destaque para as auréolas que circundam a cabeça das divindades. A razão para só este Jesus, em específico, ter uma auréola encontra-se no facto de seguirmos a perspectiva de Shadow e de esta ser, possivelmente, a versão de Jesus com a qual o protagonista mais se identifica.

5. Atena e Hefesto

5.1 Atena na Religião e Mitologia Gregas

¹ Vide *Id.*, *Ibid.*, 1345-1346.

² Os “deuses novos” chamam-se Technical Boy (Bruce Langley), que representa a Internet; Media (Gillian Anderson), que representa precisamente isso; e Mr. World (Crispin Glover), que representa a globalidade em que vivemos.

³ Adaptado por Maria Melnik, Bekah Brunstetter, Michael Green e Bryan Fuller.

⁴ Páscoa, *Easter*, deriva do nome da deusa Ishtar ou Ester.

Provavelmente foi Platão quem primeiro tentou definir etimologicamente a razão de ser do nome “Atena”¹. Não se sabe, sendo esta mesmo uma velha polémica, se a designação da cidade surgiu primeiro do que o nome da deusa; isto porque *-ene* é um sufixo que se associa topologicamente a cidades (como por exemplo: Micenas, Priene, Cirene, etc). W. Burkert supõe que foi a deusa quem recebeu a sua denominação da urbe². No linear B, surge *Atana potinija*, que significa “senhora de Atana”. Não se sabe, contudo, se “Atana” corresponde a Atenas.

No que respeita ao nascimento mitológico da deusa, há vários mitos que pretendem explicá-lo. Os Beócios diziam que Atena tinha nascido ao lado de uma “pequena corrente” de água chamada Trítón³. Os Atenienses acreditavam que a olímpica não era indígena da sua cidade, afirmando que ela tinha nascido “nos campos líbios, junto da corrente do Trítón, seu rio natal”⁴, o que explicava a razão da imortal receber o epíteto Τριτογένεια.

Atena chegou a ser identificada com a deusa que segura duas serpentes (vide ilustração 41) e com uma deusa micénica representada com capacete, conhecida como “deusa do escudo”. Para M. Nilsson, a Tritogeneia era uma amálgama das duas⁵.

Em tempos menos antigos, as características da filha de Zeus foram relacionadas com traços de divindades do Próximo Oriente, egípcias e anatólicas, como Inana, Neit e a deusa solar de Arina, respectivamente⁶. Muitas destas divindades podem ter influenciado a composição de Atena, mas, em contexto grego, a deusa formulou-se com características específicas, devido ao espaço e ao período político-social de que emergiu. É verdade que “[...] não sabemos de onde é que os deuses gregos vieram, mas a perspectiva convencional é que a maioria deles veio de outro lugar”⁷. Isso não significa, contudo, que o contexto em que os Doze se inserem não lhes dá uma identidade própria e não os classifica como entidades específicas.

¹ Vide PL., *Cra.*, 407b.

² Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 278-279.

³ Vide PAUS., 9.33.7.

⁴ Vide AESCH., *Eum.*, 293 (Trad. Manuel de Oliveira Pulquério).

⁵ Vide NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 28; DEACY, S., *Athena*, Routledge, London e New York, 2008, pp. 38-39; BARING, A. et CASHFORD, J., *The Myth of the Goddess: Evolution of an Image*, Viking, London, 1991, pp. 334, 337, 338; HERINGTON, C.J., *Athena Parthenos and Athena Polias*, Manchester University Press, Manchester, 1955, pp. 6-69.

⁶ Há mesmo quem defenda que a deusa solar de Arina, talvez Ariniti, tenha influenciado, por transmissão oral, o nome “Atena”, vide TEFFETELLER, A., “Greek Athena and the Hittite Sungoddess of Arinna”, in DEACY, S. et VILLING, A.C., *Athena in the Classical World*, Brill, Leiden, Boston e Cologne, 2001, pp. 349-365.

⁷ Cf. HURWIT, J., *The Athenian Acropolis*, Cambridge University Press, Cambridge, 1999, p. 12.

“Ao mortal que te encontre é difícil, ó deusa, reconhecer-te, por muito sabedor que seja; pois a tudo te assemelhas”¹. O passo indica que Atena tinha vários aspectos e funções. A imortal associada à sabedoria não era apenas sábia. Como Πολιάς, ela representava a protecção de uma cidade; enquanto Προμαῖχος, Atena era a “lutadora à frente de”, a “campeã”; o epíteto Παρθένος identificava-a como deusa virgem; como Ὑγίεια, promovia a saúde; como Νίκη alada representava a vitória. O início de um dos *Hinos Homéricos* dedicado à deusa dos olhos garços² demonstra ainda mais epicleses e manifestações. Isto prova a importância que Atena tinha no mundo grego da Antiguidade.

Um dos epítetos que realça um aspecto importante de Atena é “Διὸς ἐκγεγαυῖα”³, i.e., “nascida de Zeus”. Esta referência aponta para a partenogénese, o nascimento de Atena, já mencionado em outros capítulos, a partir da cabeça de Zeus, depois de este engolir Métis⁴. No *Hino Homérico* 28, a cena é descrita, evidenciando o terror que o aparecimento da Tritogeneia suscita, acompanhado de terremotos, gritos horríveis, ondas negras e o desaparecimento (ou substituição) do sol⁵. Todo o terror termina quando Atena despe a armadura de ouro. A filha preferida de Zeus, tal como Apolo, tem poderes semelhantes ao deus-pai. Ela incorpora a dicotomia guerra/paz, caos/ordem. Susan Deacy compara os atributos e características do nascimento de Atena aos de Apolo, evidenciando a proximidade de ambos com Zeus⁶.

A partenogénese aponta também para a supremacia do patriarcado (Zeus) e o domínio que este parece exercer sobre o matriarcado, no mito representado por Métis. Atena representa a quebra da profecia de que um filho do deus-rei o destronará, tal como aconteceu com Úrano, castrado por Crono, e com Crono, vencido por Zeus. Este último, no entanto, e possuindo agora a sabedoria dentro de si, gera uma deusa-filha que, pelo género a que pertence e pela proximidade criada entre si e o pai Zeus, é incapaz de o trair, como ela mesma o diz⁷. Assim, Atena representa a emergência de um sistema patriarcal e a transição que aparentemente se faz de um sistema matriarcal. Trata-se do que J.J. Bachofen chamou “o grande ponto de viragem da existência”⁸.

¹ Cf. *Od.* 13-312-313.

² Vide *Hom. Hymns.* 28.

³ Cf. *Od.* 6.229.

⁴ Vide HES., *Theog.*, 886-900, 924-926.

⁵ Vide *Hymn. Hom.*, 28.5-16.

⁶ Vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, pp. 26-28.

⁷ Cf. AESCH., *Eum.*, 734-739: “[...] sou em tudo e de todo o coração pelo homem [...]. Sou inteiramente a favor do pai” (trad. Manuel de Oliveira Pulquério). A deusa até tinha, do mesmo modo que Apolo, acesso ao raio de Zeus, a arma mais poderosa entre os deuses; vide *Id.*, *Ibid.*, 827-828, EUR., *Tro.*, 78-93.

⁸ Cf. BACHOFEN, 1967, p. 100; vide também DEACY, *Op. Cit.*, 2008, p. 37-38.

Muitos dos atributos de Atena apontavam para aspectos da existência masculina, apesar de também se relacionarem, mas com menor intensidade, com o género feminino¹. A deusa da sabedoria era a patrona de heróis. Figuras como Jasão, Ulisses², Héracles³, Perseu⁴ e Belerofonte eram protegidos pela imortal. Atena, do mesmo modo que outros olímpicos, era multifacetada⁵. Tal como Hera ou Posídon, a deusa empregava todos os esforços em destruir os humanos que identificava como inimigos. Exemplos disso são: Ájax⁶, as Troianas⁷, Aracne⁸, Medusa⁹ e, apesar de inadvertidamente, Palas¹⁰.

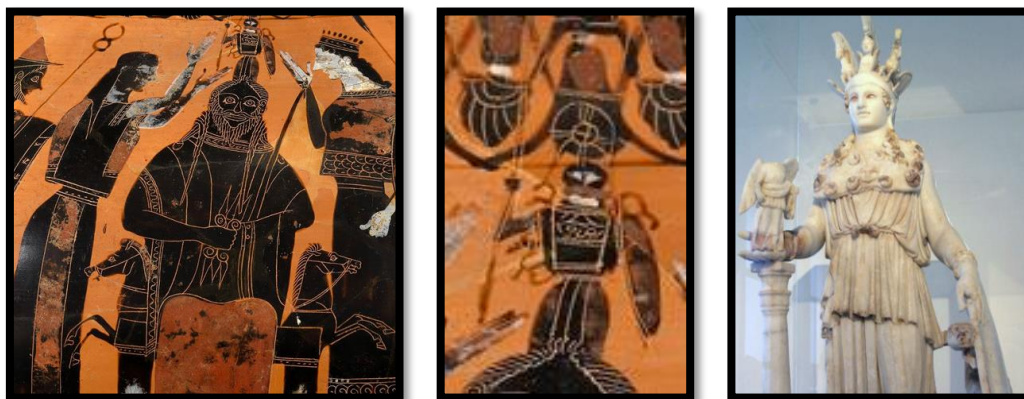


Ilustração 29 – O nascimento de Atena, completamente armada. Primeira imagem: figura-negra ática de uma ânfora. Virginia Museum of Fine Arts, Richmond 60.23. c. 545-535 a.C. Ao centro está Zeus sentado, segurando um ceptro e um raio, com Atena a emergir da sua cabeça. À esquerda, vemos Ilítia e Hermes, a deusa parteira e o deus mensageiro, respectivamente. À direita está possivelmente Hera, que, apesar de fazer o gesto que uma parteira executa com a mão direita, demonstra alguma animosidade ao fechar em punho a mão esquerda. Segunda imagem: pormenor de Atena, em

¹ Mitologicamente, Atena não é uma deusa de mulheres. Quando a deusa ajuda o género feminino, fá-lo por aproximação a um dos seus protegidos. Um dos raros exemplos em que isto acontece passa-se com Penélope, vide *Od.* 18.158-162. Ao nível da protecção real, a deusa oferecia-a a artesãs que trabalhavam com o fuso e o tear; *Ἐργάνη* era o epíteto que a relacionava com estas artesãs.

² Vide *Od.* 13.221-310.

³ Héracles e Ulisses representam, de algum modo, os dois lados antitéticos da deusa: a tenebrosidade e o intelecto. O primeiro, o mais valoroso dos heróis, é a força implacável que nada, nem ninguém consegue parar (comparar com *Hom. Hymns.*, 28.2); mesmo contra um leão de pele impenetrável ou uma Hidra cujas cabeças voltam a crescer, o herói consegue sempre vingar. Ele é, como comprova Susan Deacy, a entidade masculina preferida de Atena, estando acima do próprio Zeus, vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, p. 67. O segundo herói é a personificação da astúcia, argúcia e inteligência de Atena, vide *Od.* 13.297-299.

⁴ Atena ajudou Perseu não de forma directa, mas oferecendo-lhe presentes que possibilitavam, através da inteligência e não da força, o êxito do herói, vide HES., [Sc.], 220-222; APOLLOD., *Biblioth.*, 2.36-42; PAUS., 2.21.5-6; EUR., *El.*, 460; NONN., *Dion.*, 24.270 sq.; 30.264 sq.

⁵ Vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, pp. 5-6.

⁶ Vide SOPH., *Aj.*, 770-776, e comparar 121-123 com 78-79.

⁷ Dizer “troianas” é o mesmo que dizer Tróia, a cidade que caiu em desgraça, para Atena, devido à preferência de Páris pelo suborno de Afrodite. Um dos momentos que melhor representa essa animosidade encontra-se na reacção da deusa a uma súplica das troianas em nome da imortal, vide *Il.* 286-311; depois de uma longa descrição do emocional pedido de uma troiana, o poeta acrescenta simplesmente: “Assim rezou. Mas a prece foi rejeitada por Palas Atena”.

⁸ Aracne é transformada em aranha, depois de desafiar Atena para uma competição que esclareceria qual delas era a melhor fiandeira, vide OV., *Met.*, 3.1-148.

⁹ Numa versão do mito da Górgone, esta teria sido uma bela mulher que, por ter mantido relações sexuais com Posídon num templo de Atena, foi transformada em monstro, vide HES., *Theog.*, 287 sq.; APOLLOD., 2.4.3; OV., *Met.*, 4.792-803, 6.119-120.

¹⁰ Uma jovem que, tal como Atena, foi criada por Tritão. A deusa, contudo, acabou por matar a amiga de infância, inadvertidamente; vide APOLLOD., 3.12.3; comparar com HDT., 4.180.1 sq.

miniatura, já completamente armada e equipada, ela veste um colete decorado com uma serpente: a égide. Comparar ambas as imagens com a ilustração 117 e 118. Última imagem: Atena Varvakeion, cópia romana de Atena Parteneia de Fídias, Museu Arqueológico Nacional de Atenas, c. 200-250 d.C.; a deusa segura na mão direita a vitória e, na esquerda, um escudo; perto de si também está talvez Erictônio, assumindo o aspecto de uma serpente; pelos ombros a deusa usa a égide, com a cabeça da Górgone ao centro; a estátua original foi descrita por Pausânias¹.

Atena também se relaciona com os diferentes deuses. Com Hefesto, a deusa partilha o engenho tecnológico². Com Ares, Atena completa o significado do contexto militar, nomeadamente, ao nível estratégico³. Com Posídon Hípion, e enquanto Atena Hípiā, a deusa partilha a associação com o cavalo; o primeiro, porém, liga-se ao cavalo *per se*; a segunda tem mais que ver com o engenho e a tecnologia associada ao animal⁴. Como filha preferida de Zeus, a imortal incorpora uma das mais importantes noções civilizacionais: a justiça (humana e divina). Como filha de Métis (Μῆτις, s. “astúcia, sagesa”), Atena ganha um dos traços que melhor a definem, a sua sabedoria, relacionando-se este com muitos dos seus epítetos, tal como, Πολύμητις, “a de muitos ardis” (epíteto curiosamente partilhado com o rei e herói de Ítaca).

No domínio imagético e descritivo, Atena é habitualmente retratada como guerreira, exibindo um capacete e uma lança. A deusa costuma ser acompanhada pela αἰγίς, a égide – um objecto, talvez uma túnica protectora que porta a cabeça da Górgone (Burkert descreve-a como uma “pele de cabra”⁵ que também podia ser escudo) e que

¹ Vide PAUS., 1.24.5-7: “A estátua é feita de marfim e ouro. No meio do seu capacete está colocada uma representação da Esfinge [...] no outro lado do capacete estão grifos em relevo [...]. A estátua de Atena está em pé, com uma túnica que chega aos pés, no seu peito está a cabeça de Medusa feita de Marfim. Ela segura numa estátua da Vitória [...] e na outra mão uma lança; aos seus pés está um escudo e perto da lança está uma serpente. Esta serpente é Erictônio” (Traduzido do inglês, trad. original de W.H.S. Jones). Vide também PLIN., *HN.*, 36.18-19.

² Vide *Hymn. Hom. Ven.*, 8-13 e subcapítulo seguinte.

³ Ares é um deus pouco respeitado no panteão grego, porque ele representa o que um guerreiro não deve ser, o deus é símbolo de uma atitude de ὄβρις no campo de batalha, como o seu embate contra Atena, na *Ilíada*, comprova. Atena, por sua vez, é altamente respeitada (vide *Hymn. Hom. Ap.*, 315), simbolizando um espírito de μένος, s. “coragem, força, valentia”. Apesar destas personalidades divinas serem aparentemente contrastantes, Diomedes, quando bafejado pela vontade de Atena, assemelha-se “ao rio no auge da torrente invernos, cujo caudal arrasta diques”, cf. *Il.* 5.85-94; vide também, respeitante a Aquiles, *Il.* 18.203-218. Nestes dois exemplos a deusa “civilizada” assemelha-se mais a Ares; vide ainda *Hom. Hymns.* 11.2-3; HES., [Sc.], 191-200.

⁴ Referimos, especificamente, a criação, atribuída à deusa de carros e dos arreios para os cavalos, vide *Il.* 15.412; *Od.* 8.493; *Hymn. Hom. Ven.*, 8-13, PIND., *Ol.*, 13.65; PAUS., 2.4.1; APOLLOD., 1.110; também foi Atena que deu o freio a Belerofonte para este poder domar Pégaso, vide PIND., *Ol.*, 13.75-78. Posídon é o criador do cavalo, enquanto Atena o doma e torna-o útil para a humanidade. O único cavalo que Atena “cria” é o cavalo de Tróia, que é produto do engenho humano. Outro elemento que aproxima estes dois deuses é o contexto marítimo. Posídon era o deus-rei dos mares. Atena era a divindade associada à construção de barcos e à navegação, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 2.1.4; *Il.* 5.59; AP. RHOD., *Arg.*, 1.18-19, 1.109 sq., 2.598 sq.; *Od.*, 1.113 sq. Tal como Posídon, a deusa podia causar tempestades marítimas, vide *Hom. Hymns.*, 28.11-13.

⁵ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 280. Eurípides conta que esta cabra era uma górgone, um monstro, que a deusa matou e esfolou, vide EUR., *Ion*, 987-997; vide também *Il.* 2.446-449, 5.738-742. Apolodoro refere outra tradição em que a deusa matou um gigante chamado Palas, esfolou-o e vestiu a sua pele, vide APOLLOD., 1.37.

também foi usada por Zeus. Estes elementos coadunam-se com as palavras de Hesíodo: “[...] terrível guerreira que comanda exércitos sem fadiga, venerável, a quem agradam gritos, guerras e lutas”¹.

Alguns dos animais ou seres animais associados à deusa eram o corvo, a esfinge, a serpente e, acima de todos, a coruja². Estes três últimos podem ser encontrados na descrição da estátua criselefantina de Atena, atribuída a Fídias³. A oliveira era o elemento vegetal que tinha uma importância crucial no culto da deusa ateniense. A árvore da acrópole, em especial, simboliza a continuidade da cidade, funcionando como um símbolo de esperança. Como prémio, os vencedores das Panateneias recebiam azeite⁴. Atena não é, ao contrário de Posídon, uma entidade divina elementar, mas sim resultado de um processo civilizacional, o que se percebe pela incorporação, na figura e atributos da deusa, de papéis pertencentes a mulheres, artesãos e guerreiros. A associação de Atena a outros deuses também comprova este carácter “civilizacional”.

Falar de Atena e não mencionar a cidade que partilha o nome com a deusa não seria falar de Atena. Como tivemos oportunidade de observar na segunda parte do presente estudo, Atenas não era um cidade que cultuava apenas a deusa da sabedoria, mas sim todo o panteão. Os Gregos são intrinsecamente politeístas e, apesar do exclusivismo da Tritogeneia, os habitantes de Atenas não chegavam a ser henoteístas. A supremacia cultural de Atena, no entanto, permaneceu incontestada⁵. Na maioria do território grego, era Zeus quem garantia um espírito de Ἑλληνικόν, (s. “unidade grega”); em Atenas, todavia, era a deusa-filha quem assumia este papel, nomeadamente, no festival das Παναθήναια, em que toda a população ateniense aglomerava-se e celebrava um espírito de união. Estes habitantes, ao celebrarem a imortal com representações da partenogénese e da gigantomaquia (em que Atena lutou e defendeu o regime olímpico de Zeus), também estavam a homenagear o deus-rei. Atena nunca deixou de ser Ὀβριμόπατρις, s. “filha de um pai poderoso”. Zeus e Atena, tal como Deméter e Perséfone, tinham procissões que lhes eram dedicadas em simultâneo⁶.

¹ Cf. HES., *Theog.*, 925-926 (Trad. Ana Elias Pinheiro et José Ribeiro Ferreira); vide também *Il.* 2.48-50, 2.446-454

² Vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, p. 7.

³ Vide PAUS., 1.24.5-7; PLIN., *HN.*, 36.18-19.

⁴ Vide BURKERT., *Op. Cit.*, 1993, p. 281.

⁵ Vide PAUS., 1.26.6: “Ambos a cidade e o território são, de igual modo, sagrados a Atena, pois mesmo mesmo aqueles que entre si têm um culto estabelecido a outro deus não deixam de honrar Atena” (Trad. a partir do texto de W. H. S. Jones).

⁶ Vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, pp. 78-79. Isto também acontecia com Posídon e com Hefesto.

Atenas não era o único local na Grécia Antiga a cultuar a Tritogeneia. Na Beócia, ela era a deusa local; porém, aí já não era a coruja a ave que mais se associava à deusa, mas o corvo, o que sugere uma rivalidade política entre este território e Atenas¹. Inúmeras cidades gregas mantinham cultos a Atena Πολιάς, como são exemplo Argos, Trezena e Estínfalo. Em lugares em que existia uma acrópole, também existia o culto da Tritogeneia². Em Argos e Esparta, a deusa mantinha importantes santuários urbanos. Argos, como vimos, era o espaço em que Hera proliferava; isso não significa, no entanto, que uma deusa como Atena não pudesse ter um culto de importância. Na acrópole desta cidade, chamada Larissa, e num dos seus montes, chamado Áspis, a deusa da sabedoria era venerada. Em Esparta, existiria uma estátua e um templo de Atena Χαλκίαιος (s. “a que permanece na casa de bronze”) ou Πολιούχος (s. “que protege a cidade”) feitos de bronze³.

No que respeita a associação de Atena a outras divindades não-helénicas, a deusa foi identificada, no mundo sumério, com Ishtar, por esta também ser por vezes representada como uma deusa armada; no Egipto, com Neit⁴; em Chipre, com Anat, da Fenícia, devido aos contactos que existiam entre a ilha e o mundo do Próximo Oriente⁵; e, em Roma, com Minerva que veio, ao longo do tempo, a miscigenar-se com Atena; na Antiguidade, no entanto, as duas deusas eram entidades distintas em cada um dos panteões que preenchiam.

¹ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 50; DEACY, S., “Athena in Boiotia: Local Tradition and Cultural Identity”, in FOSSEY, J. (ed.), *Boiotia Antiqua V: Studies on Boiotian Topography, Cults and Terracottas*, J.C. Gieben, Amsterdam, 1995, p. 98.

² Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 279, que refere cidades como: Argos, Esparta, Gortina, Lindo, Larissa e Ílion. Nos Poemas Homéricos, é comparado o acto de “soltar o diadema”, com a conquista de uma cidade; cf. *Il.* 16.100. Vide também DEACY, *Op. Cit.*, 2008, pp. 124-125.

³ Vide PAUS., 3.17.2. A ligação entre o “bronze” e a “protecção urbana” que os dois epítetos parecem ter, relaciona-se com vários achados arqueológicos em Esparta, nomeadamente, de sinos de bronze. Hipoteticamente, estes teriam uma função apotropaica, servindo o som dos sinos para afastar o mau olhado; mitologicamente, isto é explicado com o grito de guerra que a deusa emite ao nascer, ou com a música de um aulo, composta pela deusa, inspirada pelos lamentos moribundos da Górgone, vide PIND., *Pyth.*, 12.18-27. Para mais informações sobre Atena e Esparta, vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 53-54. Afrodite também tinha ligações com um metal, o cobre, vide CYRINO, M. *Aphrodite*, Routledge, London e New York, 2010, p. 66.

⁴ PL., *Tim.*, 21e; HDT., 2.28, 2.59, 2.182.

⁵ Vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, p. 135.

5.2 Atena, uma mãe virgem; Hefesto, um deus parteiro



Ilustração 30 – Hefesto, um deus parteiro. Figura-negra ática de um *kylix*; British Museum, London, B 424; c. 560 a.C. Sentado no trono (que é decorado com a imagem de um cisne) está Zeus, com um raio na mão direita. Da cabeça do deus-rei sai Atena, já armada com um escudo. Em frente de ambos, está Hefesto, com um quítion curto e botas, típicos de um trabalhador. Com uma mão, o deus segura um machado; com a outra, ele faz o mesmo gesto da deusa Ilitia (deusa do parto). Hefesto está a afastar-se da cena. Destaque para o facto de Atena segurar uma lança que ainda não está visível, repetindo o movimento do deus-pai. Olhe-se também para a hostilidade de pai e filha em relação a Hefesto. As armas são apontadas contra ele.

Através da demonstração do poder tecnológico que Atena tinha, a deusa ganhava afinidades com o deus da metalurgia. Hefesto é, aliás, quem dá a machadada na cabeça de Zeus (na sequência de uma enxaqueca). No lugar em que o golpe foi desferido, Atena emerge. Depois desta “agressão”, Hefesto afasta-se, devido à ira que o acto poderia suscitar (vide ilustração 117)¹.

É no contexto do mito de Erictónio, contudo, que o deus da forja mais se aproxima da irmã. Hefesto tinha sido sexualmente rejeitado por Afrodite, pelo que, quando Atena se dirigiu a ele para que fabricasse armas, o deus tentou violá-la. Atena conseguiu evitar que Hefesto a penetrasse, mas não evitou que ele ejaculasse sobre a perna da imortal. Com repugnância, Atena limpou o sémen usando um pouco de lã e, por fim, lançou-a para o chão. Quando a substância atingiu o solo, a terra foi fecundada e Erictónio nasceu². Neste mito, Atena ocupa o papel habitualmente preenchido por Afrodite, ao tornar-se sexualmente apelativa³. Mas, mais relevante do que isso, a deusa virgem passa a ter um filho, Erictónio ou Ericteu⁴, como se fosse uma mãe virgem⁵.

¹ Vide PIND., *Ol.*, 7.33 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.20; PHILOSTR., *Imag.*, 2.27; CALLIM., frag. 37. Vide também COOK, *Op. Cit.*, 1914, vol. III, pp. 656-739.

² Para uma descrição do mito, vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.14.6, 3.187; PAUS., 1.2.6, 1.14.6, 3.18.13; HYG., *Fab.*, 166; *Poet. astr.*, 2.13; OV., *Met.*, 2.759 sq. Vide também BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 284

³ Curiosamente, a seguir a Atena, Afrodite era quem tinha mais representação cultural na Acrópole, mais especificamente, na sua encosta; vide ROSENZWEIG, R., *Worshipping Aphrodite: Art and Cult in Classical Athens*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2004, cap. 2, 3 e 6.

⁴ Sobre referências ao templo de Ericteu, vide *Il.* 2.549 e *Od.* 7.78-81.

⁵ Vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, pp. 82-84.



Ilustração 31 – Atena recebe Erictônio das mãos de Gaia (i.e., da “terra”), com Hefesto observando do lado direito. Figura-vermelha ática de uma taça, Antikensmuseum, pintor Codro, Berlim, 2537, c. 440 a.C. Aqui é observável uma face incomum de Atena: um eventual lado maternal. Ao invés de a deusa estar de frente, armada, desafiante, encontramos-a antes de perfil, deixando a lança repousar sobre o braço, com as mãos esticadas para o filho e, este, com as mãos erguidas em direção da “mãe”. Destaque para a égide da deusa que, apesar de continuar presente, foi movida para as costas da imortal, de modo a não assustar a criança e a poder proteger, caso alguém a tentasse alcançar.

Hefesto é o deus do fogo, dos metalúrgicos e dos artesãos. Apesar de o deus ter uma ligação essencial a um poder elementar – o fogo¹ – a ele também eram associados o engenho² (era ambidestro) e a inteligência técnica. Hefesto é quem domina e manipula o fogo. Ele é Κλυτόμετης, “famoso pela destreza”. A partir de 450 a.C., Hefesto e Atena passaram a ter um templo a si dedicado: o Ἡφαιστεῖον, a noroeste da ágora de Atenas. A capital de Lemno, Heféstia, era uma cidade que, tal como a cidade da Tritogeneia, gozava do nome de um olímpico³. Em Atenas, nove meses antes do grande festival das Panateneias, existiam as Χαλχεῖα, um festival em honra dos deuses artesãos, Hefesto e Atena⁴. Em todos estes aspectos, Hefesto aproxima-se de Atena⁵.

Um dos lados mais mitologicamente explorados do deus, porém, define-o como um intruso no panteão grego. O imortal não tem uma origem grega, como o seu nome o comprova⁶. Em Heféstia, durante muito tempo, a população não era grega⁷. Hefesto é a divindade imperfeita, coxeia⁸, é odiado pela própria mãe logo que nasce⁹ e parece ter as

¹ Sobre o fogo de Hefesto, vide *Il.* 2.426, 21.328-382.

² Para o exemplo de uma descrição apologética do deus e dos seus atributos, enquanto deus engenhoso que manobra o fole e a bigorna, vide *Il.* 18.369-420.

³ Sobre o povo que tomou conta de Hefesto, quando ele caiu do Olimpo, vide *Il.* 1.589-594 e sobre a preferência do deus pela ilha de Lemno, vide *Od.* 8.283-284.

⁴ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 45.

⁵ A deusa era Ἐργάνη, i.e., “trabalhadora”, em especial, da lã; a deusa era patrona da tecelagem; vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.6.2, 3.12.3; OV., *Met.*, 5.734-735; *Il.* 5.734-735. Atena ainda era a patrona dos oleiros e partilhava a função de metalúrgica com Hefesto, apesar de ser o deus quem mais se dedicava a essa área, vide DEACY, *Op. Cit.*, 2008, p. 51-52.

⁶ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, p. 328.

⁷ Os Poemas Homéricos não falam de Heféstia em específico, mas sim dos Síntias, habitantes de Lemno: “Hefesto não está entre os deuses, mas foi para fora – decerto para Lemnos, para visitar os Síntias de fala selvagem”, Cf. *Od.* 8.293-294.

⁸ Hefesto ficou coxo, pois foi atirado do Olimpo. Sobre a queda de Hefesto, vide *Il.* 1.568 sq., 18.136 sq.; PL., *Resp.*, 378d; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.19; PAUS., 3.17.3.

⁹ Vide *Hom. Hymn. Ap.*, 310 sq. Quando Hera precisou do fogo sagrado de Hefesto, dirigiu-se-lhe, dizendo: “Levanta-te, ó Pé Manco, ó meu filho!”, cf. *Il.* 21.331 (Trad. Frederico Lourenço). Hesíodo, imediatamente depois de descrever a partenogénese de Atena, fala no nascimento de Hefesto: “E, enfurecida e irada contra o marido, Hera, sem qualquer união, gerou o ilustre Hefestos, o mais engenhoso de todos os netos do Céu”

funções de um servo divino, ou ser motivo de riso pela parte dos outros olímpicos¹. Assim, não era estranho ver este deus vingar-se dos familiares, em especial da mãe². A marginalidade desta figura reflecte a mesma atitude social que existia perante os metalúrgicos. Atena pode ser associada ao engenho manual, mas, enquanto artesã, ela não trabalha com instrumentos masculinos, tal como o mito da criação de Pandora evidencia, diferenciando as tarefas dos dois deuses³. Susan Deacy conclui: “Ambas as divindades são deuses do engenho, mas os trabalhos de Hefesto são manobrados no meio do barulho da forja, enquanto Atena não pretende sujar as mãos”⁴. Em todos estes aspectos, Hefesto é o contraponto de Atena.

5.3 Representações Cinematográficas: Atena e Hefesto

5.3.1 Atena e Hefesto em obras cinematográficas previamente analisadas

Este subcapítulo tem o objectivo de reorganizar diferentes obras cinematográficas já analisadas, referentes a Atena e Hefesto e acrescentando-se algumas informações adicionais. Nos capítulos subsequentes a este, olharemos para os dois deuses em obras ainda não abordadas.

Em *Odissea* (1968)⁵, que conta a história do regresso de Ulisses, Atena (Michèle Breton) é a deusa mais presente, seguindo o espírito do poema original. Tal como acontece na *Odisseia*, Atena aparece disfarçada diante de Ulisses e de outros personagens.

Em *Clash of The Titans* (1981)⁶, a Tritogeneia (Susan Fleetwood) também marca presença. A divindade é facilmente identificável por segurar numa coruja e devido a uma

(Trad. Ana Elias Pinheiro), cf. HES., *Theog.*, 927-929. Sobre o nascimento de Hefesto, vide HES., *Theog.*, 924 sq., 929 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.19; CIC., *Nat. D.*, 3.22.

¹ Sobre a servidão de Hefesto (como copeiro) e consequente gargalhada dos restantes deuses, vide *Il.* 1.595-600; os deuses também se perderam de riso quando viram Afrodite a trair Hefesto, com Ares, vide *Od.* 8.307, 325-343.

² Vide PAUS. 1.20.3; HYG., *Fab.*, 166.

³ Vide HES., *Op.*, 60-64: “Ordenou ao ínclito Hefestos que o mais lesto possível amassasse terra com água, nela infundisse voz humana e vigor e que, semelhante às deusas imortais no aspeto, modelasse bela e encantadora figura de donzela. Em seguida, lhe incumbiu Atena de lhe ensinar as artes e a tecer a tela de muitos ornamentos” (Trad. Ana Elias Pinheiro e José Ribeiro Ferreira). Vide ainda, *Il.* 7.99; HES., *Theog.*, 570-589; e comparar com *Gen.*, 2.7.

⁴ Cf. DEACY, *Op. Cit.*, 2008, p. 52. Sobre a proximidade existente entre Atena e Hefesto, vide ainda *Od.* 6.232-234; no Ἡφαίστειον, localizado na ágora de Atenas, a deusa era conhecida como Ἡφαίστεια, s. “de Hefesto”. No festival dos Χάλχια, dedicado aos metalúrgicos, os dois imortais eram adorados em simultâneo; vide SIMON, E., *Festivals of Attica*, University of Wisconsin Press, Wisconsin, 1983, pp. 38-39. O mito que mais evidencia esta aproximação é o do nascimento de Erictónio, rei de Atenas, descrito acima; sobre ele vide APOLLOD., *Biblioth.*, 3.14.6.

⁵ Vide parte II, subcapítulo 3.3.

⁶ Vide parte II, subcapítulo 3.5.

descrição: “sempre sábia e cheia de carinho”; a primeira parte da descrição relembra o traço essencial da deusa, a segunda talvez seja uma menção ao patrocínio que Atena oferecia aos heróis.



Ilustração 32 – À esquerda: imagem promocional de *Immortals* (2011), em que Atena coroada é enquadrada com dois cavalos (na imagem só está visível um), possivelmente uma reminiscência da invenção mitológica do carro puxado a cavalo e dos arreios, criados pela deusa¹. Ao centro: Zeus prepara-se para desferir o golpe com o “raio” que “matará” Apolo (o Pítio desobedeceu a uma ordem directa do deus-rei: não interferir no mundo humano), enquanto Atena encontra-se agachada atrás do deus-pai e observa tudo estarecida. Entre Zeus e Atena, estão dois dos protagonistas: Teseu (Henry Cavill) e Stavros (Stephen Dorff). À direita: imagem retirada da cena em que Zeus assume uma “apoteose *post mortem*” com o corpo de Atena, depois de os titãs a “matarem”, demonstrando todo o carinho e respeito que o Crónida tem pela filha.

No filme *Immortals* (2011)², encontramos, apesar de estilizada, uma das representações cinematográficas de Atena (Isabel Lucas) mais interessantes ao nível neo-mitológico. Em termos de aparência, a personagem nada tem que ver com a imortal da Antiguidade; narrativamente, contudo, esta é uma criação que merece destaque. Em primeiro lugar, Atena é a única deusa representada, chegando mesmo a usar uma coroa, o que pode simbolizar uma percepção da supremacia da Tritogeneia, perante outras divindades femininas (os deuses restantes são entidades masculinas). Em segundo lugar, merece realce a relação privilegiada que a Tritogeneia tem com Zeus. No plano divino, são estes os dois deuses que demonstram uma maior interacção entre si. O deus-pai acaba mesmo por dar privilégio à filha, em detrimento de outros descendentes (em especial e, curiosamente, Apolo). Os diálogos de *Immortals* não exploram de forma alargada, nem de forma directa, a relação paternal de Zeus com Atena, porém, inúmeras sugestões imagéticas preenchem esse vazio.

Outros filmes que analisámos tratam Atena de forma mais esporádica. *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (2010)³ apresenta a deusa (Melina Kanakaredes) momentaneamente; só sabemos ser a Tritogeneia, devido ao facto de ser a mãe de uma das protagonistas (o que não se coaduna com a mitologia grega, mas que no contexto do filme faz sentido). Nem a iconografia clássica nem os traços mitológicos são

¹ Cf. vide *Il.* 15.412; *Od.* 8.493; *Hymn. Hom. Ven.*, 10-16, *PIND.*, *Ol.*, 13.65; *PAUS.*, 2.4.1; *APOLLOD.*, 1.110.

² Vide parte II, subcapítulo 3.9.

³ Vide parte III, subcapítulo 1.5.6.

aqui incluídos. Em *Hercules* (1997)¹, o tempo de ecrã que Atena recebe não diverge muito do anterior, apesar de, aqui, já podermos observar Atena a segurar uma coruja e a usar um capacete (vide ilustração 64). *The Odyssey* (1987)² é mais um filme de animação em que Atena também é retratada. Desta feita, a deusa usa uma armadura, segura uma lança e nos cabelos usa um adereço que está entre ser uma coroa e um elmo. Ainda nesta obra, Atena é narrativamente tratada como protectora de Ulisses³.

Segundo J. Henderson, também Lisístrata pode ser identificada com, ou pelo menos associada a, Atena, visto que a personagem criada por Aristófanes terá por base, na opinião do classicista, a deusa da sabedoria⁴. Isto é visível não só na representação de Lisístrata com elementos militares e a sua incorporação em contextos do mesmo tipo, mas também devido à própria pose que assume enquanto líder de Atenas. A deusa, no âmbito ritualístico e mitológico, também era assim entendida. Deste modo, o já analisado *Chi-Raq* (2015)⁵ também será um filme que merece consideração no que respeita a um estudo das representações cinematográficas da Tritogeneia.

Hefesto, ao contrário de Atena, tem uma representação cinematográfica mais reduzida. Um dos “filmes primitivos” que referenciámos, *Le Tonnere de Jupiter* (1903)⁶, conta desde logo com a presença do deus engenhoso. Concomitantemente, este olímpico, ao ser coxo e ao reparar os raios de Zeus, enquadra-se, e é facilmente identificável, com o seu equivalente mitológico (vide ilustração 42).

Em *Malpertuis* (1971)⁷, cuja narrativa trata do aprisionamento de alguns dos deuses gregos, depois de capturados por Cassavius (Orson Wells). A prisão em que são colocados é precisamente uma casa chamada “Malpertuis”. Os deuses encontram-se presos em corpos humanos, assumindo a identidade destes; o espírito deles continua, contudo, a ser o de divindades. O deus da metalurgia pode ser identificado, depois de percebermos o segredo de Malpertuis, com Griboin (Robert Lussac). Ele é acompanhado por “Mother Griboin” (Fanny Winkler) ou Afrodite. Juntos, os dois deuses têm um diálogo sugestivamente indicador da sua divindade.

¹ Vide parte III, subcapítulo 1.6.2.

² Vide parte III, subcapítulo 2.2.5.

³ Sobre este filme, vide LINDNER, M., “Mythology for the Young at Heart”, in POMEROY, *Op. Cit.*, 2017, pp. 525-526.

⁴ Vide HENDERSON, J., “Lysistrata”, *Three Plays by Aristophanes: Staging Women*, Routledge, New York, 1996, pp. 187-188.

⁵ Vide parte III, subcapítulo 3.8.1.

⁶ Vide parte III, subcapítulo 1.5.2.

⁷ Vide parte III, subcapítulo 3.7.3.

[Griboin] How low we have sunk.

[Mother Griboin] There he goes again, the old fool. Let me get on with my work, you're getting on my nerves.

[Griboin] But take a look at me and at yourself. What are we doing here? Get up, woman, get up. Arise. Do you remember who you used to be? Do you still know what we are?

[Mother Griboin] What on earth are you on about? Leave me alone. [Griboin tropeça num balde de água e entorna-o] Now look what you've done! Talking is the only thing you can do.

[Griboin] Please forgive me, my darling, my Venus. I just don't know what comes over me sometimes. It happens when I think about before. I can't forget. Everything keeps coming back to me. [Enquanto segura numa mama de Mother Griboin] You were so beautiful, darling, and we were young [...]. What happened to us? [...] Things will be like they used to be, my Venus [...]. When Cassavius dies.

Griboin refere-se ao tempo em que Hefesto e Afrodite (aqui identificada com a Vénus romana) eram deuses. Isso percebe-se não só pela referência à juventude de ambos, o que se associa à ideia de imortalidade, mas também pelo retrato do casal, repleto de hostilidades, equiparável ao relacionamento dos dois deuses olímpicos, na mitologia, esteticamente antitéticos.

Na longa-metragem *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* (1989)¹, Hefesto e Afrodite também estão presumivelmente retratados. A personagem “Patricia” (Emer Gillespie), que já identificámos como sendo Afrodite, recebe dinheiro de um homem coxo e feio, chamado Terry Fitch, ou apenas Mr. Fitch (Ian Dury). Estas características são uma possível referência a Hefesto e à relação pouco amistosa que os dois deuses tinham na mitologia grega, incluindo-se a traição de Afrodite. Desta feita e curiosamente, a deusa trai, depois de ser paga, “Ares” (ou Cory, desempenhado por Ciarán Hinds) com “Hefesto” ou Mr. Fitch. Como veremos no capítulo referente a Afrodite, esta é uma das muitas representações da deusa como uma mulher associada com a luxúria. Terry Fitch chega a afirmar, depois de desfrutar dos serviços de Patricia: “I’m sick of jumpy whores. You’re only worth a Fitch one star. That ain’t for looks, that’s for availability”.

¹ Vide parte III, subcapítulo 1.6.1.



Ilustração 33 – À esquerda: Griboin ou Hefesto (Robert Lussac) e Mother Griboin ou Afrodite (Fanny Winkler) em *Malpertuis* (1971). Iconograficamente, os dois deuses estão descaracterizados, contudo, no que respeita a relação entre si, estas personagens podem identificar-se com o casal olímpico. Ao centro: Bill Nighy no papel pouco elaborado de “Hefesto”; o actor assume uma atitude de *weirdo* amigável. À direita: Patricia ou Afrodite (Emer Gillespie) é acompanhada por Mr. Finch ou Hefesto (Ian Dury) para que este possa aproveitar os seus serviços; destaque para a bengala de Hefesto e a necessidade de apoio em “Pat”, enfatizando-se a deficiência física da personagem.

Por fim, em *Wrath of the Titans* (2012)¹, Hefesto é retratado de forma directa. Ou seja, a personagem é assumidamente representada como o deus grego e introduzida visualmente como tal, apesar de incluir as alterações que uma leitura contemporânea incorpora. O deus, ao contrário da figura clássica, usa vestes compridas e pouco práticas para um metalúrgico. Ele também tem barbas e cabelos longos (vide ilustração 34 e 120). Apesar disso, o imortal é manco, usa um chapéu de ferro e encontra-se num lugar remoto, afastado dos restantes deuses. O Hefesto deste filme, tal como a personagem mitológica fez inúmeras vezes, ajuda os heróis².

5.4 Representações Cinematográficas: Atena

5.4.1 Atena, “A que acompanha” em *L’Odissea* (1911)

Uma das adaptações cinematográficas mais fiéis da *Odisseia* é o filme italiano de 44 minutos intitulado *L’Odissea* (1911), realizado por Francesco Bertolini, Giuseppe de Liguoro e Adolfo Padovan. Este filme baseia-se integral e exclusivamente na epopeia homérica. A narrativa do filme é sucinta, explorando-se em poucos minutos vários episódios épicos. A narrativa é quase uma exposição dos *greatest hits* ou *highlights* da *Odisseia*.

O primeiro episódio representado é o encontro com Polifemo, incluindo a cegueira imposta por Ulisses ao ciclope e a fuga dos marinheiros gregos com a ajuda de cabras.

¹ Vide parte II, subcapítulo 3.8.

² Vide, por exemplo, APOLLOD., *Biblioth.*, E2.9, em que o deus ajuda Pélops; HYG., *Astr.*, 2.34, em que Hefesto ajuda Órion; vide ainda APOLLOD., *Biblioth.*, 1.26-27; *Il.* 5.9 sq.; NONN., *Dion.*, 24.7 sq., 30.42 sq. Além das ajudas directas, Hefesto cumpria pedidos de outros deuses que tentavam, eles mesmos, ajudar um protegido seu; o caso mais célebre talvez seja Tétis a pedir ao deus para criar o “escudo de Aquiles”.

Seguem-se a passagem pelas sirenes, com Ulisses amarrado ao mastro da embarcação; o trecho em que se encontra Cila e Caríbdis, agrupados numa só cena e na mesma figura, mas que se assemelham mais às múltiplas cabeças de Cila. A agrupação destas duas figuras não é estranha, já que, no mito, elas encontravam-se geograficamente próximas. Estes dois seres também foram equiparados na epopeia¹.

A viagem continua com o desembarque na ilha de Trinácia e o subsequente crime religioso do consumo do gado sagrado de Apolo, que no filme é dito ser posse de Zeus. Em seguida, Ulisses, sozinho, naufrago, alcança a ilha de Calipso, onde permanece durante sete anos, tal como diz a *Odisseia*².

Por fim, o herói chega à terra dos Feaces, conhece Nausícaa e o pai da princesa. Depois de ser acolhido por eles, conta-lhes as suas aventuras. Apesar de *L'Odissea* adoptar uma cronologia que substitui a narrativa *in medias res* por uma diegese linear (e de omitir muitos pormenores) a fidelidade para com o texto homérico e o mundo grego é uma preocupação seriamente assumida.

Ao chegar finalmente a Ítaca, Ulisses depara com “Palas Atena”, como os entretítulos lhe chamam e do mesmo modo que o encontro é referido na *Odisseia*. A deusa da sabedoria altera o aspecto de Ulisses para o de um velho pedinte, de modo a que este não seja reconhecido pelos pretendentes ao trono da sua casa e da ilha. A imortal é esteticamente semelhante à olímpica da arte grega. Atena veste um χιτὼν longo, uma armadura (talvez a égide), segura uma lança e usa um elmo; por vezes, ela também segura um escudo. A Tritogeneia aparece e desaparece, como um espectro, demonstrando estar recorrentemente ao lado de Ulisses. A inclusão de Atena é interessante pois, narrativamente, a personagem não é essencial, Ulisses podia, tal como acontece no poema original, disfarçar-se sem qualquer tipo de ajuda; os realizadores sentiram, no entanto, a necessidade de representar a divindade. Que deus se enquadra melhor nesta história? Qual a divindade mais próxima de Ulisses? A resposta para estes cineastas foi clara.

Além dos episódios referidos, ainda se inclui a partida de Ulisses de Ítaca, uma curta passagem pela Guerra de Tróia e o massacre dos pretendentes com o arco, que só o herói consegue dobrar. J. Solomon afirma que esta versão em filme mudo preserva o espírito de fantasia heroica que se pode encontrar no poema original³.

¹ Cf. *Od.* 12.84 sq., 231 sq., 430 sq.; 23.322.

² Cf. *Od.* 7.259.

³ Cf. SOLOMON, J. *Op. Cit.*, 2001, p. 108.



Ilustração 34 – À esquerda: Ulisses com os seus companheiros na gruta de Polifemo, preparando-se para enganar o ciclope. Na cabeça, eles usam um pétaso, típico de viajantes e, com o qual, Ulisses era representado na arte clássica. Ao centro: Atena e Ulisses como velho; nesta cena, a deusa ajuda o herói a ser reconhecido por Telémaco. À direita: Atena com escudo decorado, à volta, com serpentes e, ao meio, com uma coruja.

5.4.2 Atena, “A que acompanha”, na saga *God of War* (2005-2018): continuação

Na série de videojogos intitulados *God of War* (2005-2018), Atena¹ é descrita como a deusa da sabedoria. A relação que a divindade tem com Kratos², o protagonista, é de protecção e tutoria, tal como acontecia com os heróis da Antiguidade.

No jogo *Chains of Olympus* (2008), realizado por Ru Weerasuriya³ e lançado para a PSP⁴, Atena também encarregava Kratos de cumprir uma missão. A personagem imortal funcionava, nesta prequela da história principal, como guia do (ainda) herói. Neste jogo em concreto, a Tritogeneia incumbe Kratos de encontrar Hélio, colocado num estado de sono profundo, por Morfeu⁵; por tal, o mundo encontra-se obscurecido.

No primeiro jogo da saga, *God of War* (2005)⁶, Atena leva Kratos a procurar todos os meios possíveis para desfazer-se de Ares, visto que Zeus não tinha permitido qualquer tipo de intervenção divina. É nesta história que Kratos se torna o deus da guerra, suplantando a entidade anterior.

¹ Com a voz de Carole Ruggier em *God of War* (2005), *God of War II* (2007) e *God of War* (2018); com a voz de Erin Torpey em *Chains of Olympus* (2008) e *God of War III* (2010).

² Terrence 'T.C.' Carson dá a voz a todos os “Kratos”, exceptuando o do último jogo, em que a voz é de Christopher Judge, pois era exigida uma interpretação mais dramática, devida às características inerentemente fílmicas do título (o jogo é filmado como se fosse um só *take* e pretende contar uma história fluida, em que o acto de jogar é incorporado na narrativa sobre Kratos e o seu filho Atreu).

³ Escrito por Cory Barlog, David Jaffe, Marianne Krawczyk e Ru Weerasuriya.

⁴ s. *Playstation Portable*, uma consola portátil lançada pela Sony, em 2004.

⁵ Sobre Morfeu, vide Parte III, subcapítulo 4.3.2.

⁶ Realizado por David Jaffe e Greg Tiernan; escrito por Marianne Krawczyk, Alexander Stein, David Jaffe e Keith Fay.

Na sequência, *God of War II* (2007)¹, mesmo na transição de Kratos de herói para anti-herói, em que devido à traição de Zeus o protagonista renuncia os deuses, Atena permanece ao lado do espartano. Ainda neste jogo, a deusa é atingida e “morta” ao tentar proteger Zeus de Kratos. No título seguinte, porém, Atena recupera e “ascende a um novo nível de compreensão”, como o argumento diz.

Como vimos, *God of War III* (2010)² oferece uma nova perspectiva, uma leitura neo-mitológica, sobre a relação de Atena com os seus protegidos. Aqui, a deusa não revela a razão de ajudar Kratos a destronar Zeus, mas acabamos por descobrir que os motivos são egoístas, querendo ela ser a filha que reinará depois do deus-pai.

Em *God of War* (2018)³, Atena ressurge (em espírito ou como memória) perante Kratos, já envelhecido e agora pai. Num dos diálogos, a deusa afirma que ele não pode mudar a sua natureza, que ele vai ser sempre um monstro. Ao que o protagonista responde: “I know. But I am your monster no longer”. O desenvolvimento da relação entre deusa e herói acrescenta, nesta história, um novo nível não explorado na mitologia clássica: um afastamento entre ambos.

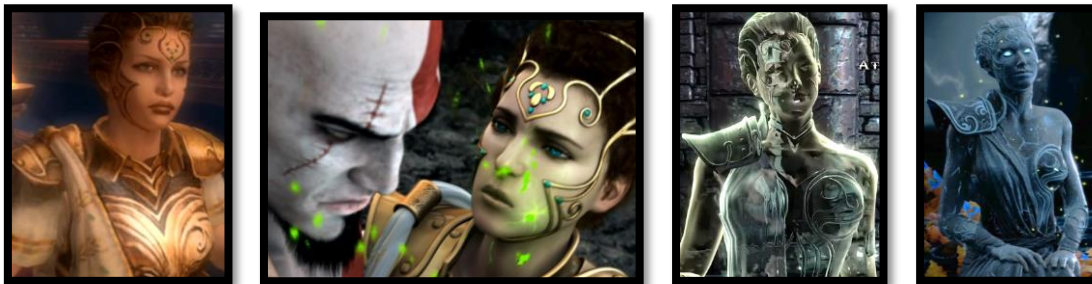


Ilustração 35 – A evolução de Atena na saga *God of War* (2005-2018). Primeira imagem: Atena como deusa em *God of War* (2005). Segunda imagem: Atena “mortal”, em *God of War II* (2007); a divindade, ao explicar porque protegeu Zeus afirma: “[...] Zeus is Olympus, [he brought this to himself] because of fear, Kratos. A fear felt by his father: Kronos. A fear that marked the great war [Titanomaquia]. A fear that drew Zeus to want to kill you”. Terceira imagem: Atena como espírito em *God of War III* (2010). Quarta imagem: Atena como uma simples memória desagradável que continua a acompanhar Kratos na sua nova viagem, desta vez, como pai, em *God of War* (2018).

5.5 Representações Cinematográficas: Hefesto

5.5.1 Hefesto e *The Adventures of Baron Munchausen* (1988)

Logo no início de *The Adventures of Baron Munchausen* (1988), realizado por Terry Gilliam e escrito por Charles McKeown e Terry Gilliam, notamos traços de

¹ Realizado por Cory Barlog; escrito por Cory Barlog, David Jaffe, James Barlog, Marianne Krawczyk, Ariel Lawrence e William Weissbaum.

² Sobre o jogo e a sua conclusão, respeitante à personagem “Atena”, vide Parte III, subcapítulo 1.5.7.

³ Realizado por Cory Barlog; escrito por Matthew Sophos, Richard Zangrande Gaubert e Cory Barlog.

comédia. O filme, ou pelo menos parte dele, passa-se no fim do século XVIII, “the age of reason”, como é descrito o período; depois desta informação, todavia, segue-se uma batalha e disparos de canhões. É assim apresentado um mundo em que, ironicamente, no lugar da “Razão”, podemos observar fome, desgraça e destruição.

No meio de tudo isto, uma companhia de teatro continua a apresentar uma produção intitulada “The Adventures of Baron Munchausen”. A peça usa efeitos especiais práticos e elaborados que contrastam com a pobreza do resto do teatro e a da própria audiência. Durante uma das *performances*, o verdadeiro barão Munchausen (John Neville) surge enraivecido com a ridicularização encenada sobre a sua vida e pessoa. Depois de interromper a peça, Munchausen começa a contar a história real. A narrativa passa depois de um palco teatral para o mundo imaginário do barão. As personagens da peça misturam-se com as personagens da vida de Munchausen. É assim que começa a longa-metragem.

“It’s all logic and reason now. Science, progress, laws of hydraulics, laws of social dynamics. Laws of this, that and the other. No place for three-legged cyclops in the South Seas. No place for cucumber trees, and oceans of wine. No place for me”. O barão é, portanto, uma metáfora do passado, de um mundo em que a imaginação predominava. A filha do encenador, Sally Salt (Sarah Polley), uma rapariga curiosa, mantém interesse em ouvir as aventuras de Munchausen. A jovem representa a vontade de conhecer o passado. Estas duas personagens são os protagonistas da narrativa. As entidades que podem ser identificadas como antagonistas são The Right Ordinary Horatio Jackson (Jonathan Pryce) e Sultan (Peter Jeffrey). Jackson é a personificação da descrença na ficção fantástica e sobrenatural; a certa altura afirma: “he won’t get far on hot air and fantasy”. O sultão é o inimigo que ataca a cidade.

A primeira aventura narrada passa-se nos palácios do sultão mencionado. É aqui que conhecemos os companheiros extraordinários dos dois protagonistas: Berthold (Eric Idle), que consegue correr à volta do mundo em apenas alguns minutos; Adolphus (Charles McKeown), que acerta sempre num alvo, mesmo que este se encontre demasiado longe para tal; Albrecht (Winston Dennis), que tem uma força sobrenatural; e Gustavus (Jack Purvis), que ouve o mais ínfimo som e consegue afastar os inimigos com o ar dos seus pulmões. Eles são uma espécie de super-heróis. Outros seres sobrenaturais aqui

representados incluem: a Morte; um autómato que aparenta ser um pássaro com três cabeças e corpo de leopardo¹; e Bucéfalo², o cavalo do barão;

O segundo lugar visitado é a Lua. Quando Munchausen parte nesta nova aventura, deixa de ser idoso, parecendo rejuvenescer. Na Lua, os protagonistas encontram o “rei da Lua” (Robin Williams), que se auto-intitula “King of everything, Re di Tutto, but you may call me Ray”. Ele é uma espécie de Deus onipotente... italiano. Esta personagem contribui para a discussão sobre quem criou quem. Foi o barão que criou Ray, ou foi Ray que criou o barão? Foi Deus que criou o Homem, ou o Homem que criou Deus?

A rainha deste lugar, que ajuda os protagonistas a escapar, chama-se Ariadne (Valentina Cortese). Esta, ao invés de lhes oferecer um fio de lã para que eles saiam do “labirinto”, *i.e.*, da Lua, como acontece na mitologia com Teseu³, dá-lhes um pouco do seu cabelo que, mais tarde, os ajudará a encontrar a saída.

O terceiro lugar visitado, e a razão por detrás da inclusão deste filme no subcapítulo em curso, é um vulcão: o “Mount Etna”⁴. Aqui, os protagonistas encontram um gigante, cuja primeira fala é: “can I help you tiny mortals?”; e mais tarde o mesmo afirma: “we are all extremely large and strong here”. Porém, quando o barão e “Vulcan, the god”, como ele chama a si mesmo, (Oliver Reed) se encontram face a face, Munchausen demonstra ser fisicamente maior do que o deus, cuja altura é, afinal, a mesma de um homem – um *gag* que respeita ao habitual retrato dos deuses como gigantes, o que J. Carvalho chamou de “antropomorfismo giganteu”⁵. Em torno da divindade, no que parece ser uma forja, encontram-se ciclopes.

Nesta história, Vulcano é um fabricante de armas, providenciando-as para “Gregos, Troianos, Romanos e Hunos”, como o argumento refere. “It’s not my fault if they’re crazy enough to slaughter each other!”, afirma o deus. A “fábrica” está mesmo a produzir um “protótipo nuclear”, que mata: “todo o inimigo, as suas mulheres, crianças, ovelhas, gados, cães, gatos. Todos. De vez”. Esta é uma óbvia referência às bombas nucleares usadas na II Grande Guerra. Hefesto acrescenta: “You see, the advantage is, you don’t have to see a single one of them die. You just sit comfortably thousands of

¹ Como vimos, os autómatos era criações de Hefesto; vide *Il.* 18.3371, *Od.* 7.87; sobre os autómatos como criações de Dédalo, vide *PL.*, *Euthphr.*, 11d, *Menex.*, 97d; *PHILOSTR.*, *Imag.*, 1.16.

² Bucéfalo era o cavalo de Alexandre o Grande, mas, com o passar do tempo, tornou-se num animal lendário; vide *PLUT.*, *Vit. Alex.*, 6; *ARR.*, *Anab.*, 5.19.

³ Vide *APOLLOD.*, *Biblioth.*, E1.7-9; *DIOD. SIC.*, 4.61.4; *PLUT.*, *Vit. Thes.*, 15.1, 17.3, 19.1; *HYG.*, *Fab.*, 40-43; *OV.*, *Met.*, 8.130 sq.

⁴ Hefesto foi associado, por colonos gregos, a Adrano do Monte Etna e a Vulcano das ilhas de Lípára; vide *PLUT.*, *Vit. Tim.*, 12; *DIOD. SIC.*, 14.37.

⁵ Cf. CARVALHO, *Op. Cit.*, 1977, pp. 21-22.

miles away from the battlefield and simply press the button”. Deste modo, critica-se a forma como se pratica a guerra na actualidade.

O filme continua a “neo-mitologizar” o deus da metalurgia. Os aposentos do imortal são requintados, ao contrário do que se poderia pensar. Enquanto os protagonistas e o deus estão, alegremente, a beber uma pequena chávena de chá, surge numa fonte perto deles, uma enorme concha que se abre. Dentro dela, Vénus ou Afrodite (Uma Thurman) revela-se, nua, mas tapando-se com os seus longos cabelos¹. Em seguida, a deusa é vestida. Hefesto, orgulhoso, afirma: “This is Venus, the goddess. My wife”. Todos ficam embasbacados com a beleza da divindade.



Ilustração 36 – Afrodite e Hefesto em *The Adventures of Baron Munchausen* (1988). À esquerda: o “nascimento de Afrodite”, a apresentação da deusa, seguindo o modelo da célebre Vénus de Botticelli, por sua vez, influenciada pela Afrodite de Cnidos, esculpida por Praxíteles. Ao centro: Hefesto (Oliver Reed) e Afrodite (Uma Thurman). A deusa usa um longo vestido branco, com um decote, é loira e tem uma voz delicada. Hefesto é coxo, barbudo e tem as costas curvadas, possivelmente, devido ao trabalho que pratica. O deus tem um aspecto sujo, usa roupas rudes, à cintura tem os instrumentos com os quais trabalha e que, mesmo em convívio, não larga, intensificando-se assim a sua proximidade com o labor. À direita: Hefesto solta fumo pelas orelhas, literalmente, depois de descobrir o que o barão e a sua mulher fazem. Este último pormenor exemplifica também o tipo de comédia-fantasia que perpassa todo o filme.

Para agradecer a presença da esposa, Hefesto modela, a partir de uma rocha e com as próprias mãos, um diamante. Afrodite aceita o presente que acaba atirado para junto de outras pedras preciosas criadas pelo deus². A deusa convida Munchausen para “dançar”, numa divisão à parte. Hefesto enfurece-se, soltando fumo das orelhas, mas pede aos restantes presentes “to come and see the ballroom”. Aqui, o barão e a deusa dançam

¹ A apresentação da deusa é uma reminiscência do seu nascimento a partir da espuma do mar; sobre o nascimento vide HES., *Theog.*, 176 sq.; *Hom. Hymns.* 6; DIOD. SIC., 5.11.8; PAUS., 2.1.8; AEL., NA, 14.28; OV., *Met.*, 4.521 sq.; NONN., *Dion.*, 41.20 sq. A pose e a presença de uma concha poderão ser uma referência ao mural de Pompeios, em que a deusa é representada reclinada, dentro de uma concha ou, mais provavelmente, poderá ser uma referência ao célebre quadro de Sandro Botticelli, de 1485, denominado *Nascita di Venere*; vide ainda PAUL. FEST., 52; e SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, pp. 131 e 298.

² Na língua grega antiga dizia-se “pedra preciosa” com o uso da palavra: Ἡφαιστῖτις.

apaixonadamente, até flutuarem por um enorme salão decorado com fontes, estátuas clássicas¹ e cascatas, recordando mais uma vez, as origens marítimas da deusa mitológica.

A certa altura, o barão beija a deusa, enquanto dois Eroles os rodeiam com um pedaço de seda. Hefesto interrompe-os exclamando: “You’re a harlot. Whore! Did you hear? Whore! [...] I won’t have you wiggling at philanderers, you floozy! [...] trollop”. O deus agarra no tecido, prende os dois “dançarinos” e interrompe a “dança”². Afrodite descreve o marido como “small-minded, petty, bourgeoisie”. Os protagonistas são todos atirados por Hefesto para um redemoinho de água (talvez uma alusão a Caríbdis³). Depois de eles desaparecerem, Hefesto não resiste a perdoar a deusa. A cena termina com um beijo do casal olímpico.

O redemoinho para o que os protagonistas são atirados funciona como um portal, levando-os até ao mar, ou, nas palavras de Munchausen: “My guess is, if you are not a sceptic, we’ve been dropped in the center of the world and came out the other side”. Momentos antes, no encontro com Afrodite, o barão parecia ter rejuvenescido, mas agora volta a ficar idoso. O sítio que os heróis visitam, de seguida, corresponde às entranhas de um peixe gigante⁴. Este é o último lugar para onde viajam antes de voltarem ao espaço original. Já na cidade, o barão volta a ser mais jovem. O recorrente regresso à juventude e envelhecimento de Munchausen é um sinal do seu estado de espírito. O filme não informa qual a razão para Munchausen rejuvenescer, apesar disso e através de algumas pistas, chegamos à conclusão que, enquanto velho, ele é um derrotado da vida; enquanto jovem, ele é um aventureiro e defensor de um mundo fantástico.

No fim, os protagonistas, juntos, conseguem vencer os antagonistas através da crença em si mesmos e das extraordinárias habilidades dos companheiros. Munchausen

¹ Ou, para manter a assertividade, a idealização que os criadores do filme fizeram das estátuas da Antiguidade (elas não eram, por exemplo, brancas mas sim multicores).

² Reminiscência do aprisionamento de Ares e Afrodite enquanto têm relações sexuais; vide *Od.* 8. 307, 325-343.

³ Vide *Od.* 12.104: “Mas por baixo a divina Caríbdis suga a água escura. Três vezes por dia a vomita; três vezes a suga com barulho terrível. Que lá não estejas quando sugar a água! Antes debes aproximar de perto do rochedo de Cila, navegando depressa, pois é preferível lamentares a morte de seis companheiros na nau que a morte de todos”; vide ainda *Od.* 12.231 sq.; 12.430 sq.; 23.322; APOLLOD., *Biblioth.*, E7.21-23; HYG., *Fab.*, 125.

⁴ Uma possível influência da história bíblica de Jonas, que foi engolido por um “peixe gigante”, vide *Jn.* 1, 17. No cinema, esta história foi replicada talvez de forma mais célebre, no filme de animação *Pinocchio* (1940).

acaba, no entanto, por ser morto. A Morte vem buscar a sua alma. O filme termina com o funeral do barão.

Não obstante, de seguida, descobrimos que tudo não passa de mais uma história que o barão conta, voltando-se ao princípio do filme, voltando-se à “realidade”. Também descobrimos, porém, que o inimigo já não ataca a cidade. Será a história contada mesmo só uma história? Não poderá o “mundo ficcional” ter afectado a “realidade”? A própria Sally convence-se disto e pergunta a Munchausen: “It wasn’t just a story was it?”- O barão, com um sorriso na face, responde negativamente.

5.5.2 Hefesto como “pai” em *God of War III* (2010)

Na primeira vez que Kratos vê Hefesto, no já mencionado jogo *God of War III* (2010), ele encontra-o no Tártaro. Nesta narrativa, Zeus, enfurecido por Kratos ter roubado a caixa de Pandora, vinga-se em Hefesto, “atacando-o brutalmente” e aprisionando-o no submundo. Ao deparar com o deus da metalurgia, Kratos percebe que este tem uma percepção ambígua em relação a si. Por um lado, Hefesto odeia o espartano por ele ser parte da razão da “queda” metafórica do imortal. Por outro, Hefesto pretende que Kratos proteja Pandora, criada pela divindade e, por isso, assumida como filha do deus¹.



Ilustração 37 – À esquerda: a “forja”, espaço visitável em *God of War III* (2010), uma caverna em que Hefesto foi aprisionado por Zeus, localizada no Tártaro. À direita: Hefesto tal como o vemos no jogo mencionado, também se caracteriza pelo “antropomorfismo giganteu”. Em ambas as imagens, Kratos encontra-se na plataforma diante do deus. O imortal não é necessariamente velho, mas encontra-se fisicamente desgastado. Usa cabelos e barbas longas e um dos seus olhos já não existe. Ao contrário de outros olímpicos, Hefesto tem dimensões sobre-humanas e um aspecto sujo, de trabalhador e não de membro de uma aristocracia. As únicas personagens do jogo que ganham dimensões extraordinárias são os titãs, pelo que, estas características de Hefesto, denunciam uma percepção do deus metalúrgico como alguém estranho ao Olimpo, um forasteiro relativamente à casa dos deuses, tal como os titãs.

¹ Na mitologia grega, Hefesto é o criador de Pandora, vide HES., *Op.*, 60-64; *Il.* 7.99; HES., *Theog.*, 570-589.

Quando Kratos regressa dos aposentos de Afrodite, Hefesto questiona: “has my wife conquered another God of War?”, relembrando as traições mitológicas e recorrentes da sua esposa. O deus da forja engana Kratos ao enviá-lo para perto de Crono, mas vem a aperceber-se de que nada parará o anti-herói. Assim, Hefesto prefere apelar à piedade do “novo deus”, não no que respeita ao imortal, mas em relação à sua “filha”, Pandora (Natalie Lander).

Apesar de detentor de pouca auto-estima, devido ao tratamento que recebia da sua mãe, Hera, e devido às traições de Afrodite, o deus nunca esquece o amor paternal que mantém por Pandora. Mais uma vez, esta neo-mitologia acrescenta níveis dramáticos à mitologia clássica, de modo a poder elevar a fasquia emocional da narrativa. De todos os Olímpicos, além de Atena, Hefesto é o deus mais benevolente em relação ao espartano. Antes de Kratos se afastar do deus “moribundo”, a divindade usa o *omphalos stone*¹ para criar uma arma que poderá matar Zeus.

6. Afrodite (e Ares)

6.1 Afrodite na Religião e Mitologia Gregas

“Musa, conta-me os feitos da dourada Afrodite, a Cípria, que provoca a doce paixão nos deuses e subjuga as tribos dos homens mortais e dos pássaros que voam no ar e de todas as muitas criaturas que a terra firme e o mar criam: todos eles amam os feitos da ricamente coroada Citereia”².

Afrodite é a deusa do amor; no entanto, existiam vários termos para definir os diferentes tipos de amor no mundo grego. Esta entidade divina é associada, em específico, ao amor erótico e à beleza, uma beleza, todavia diferente da atribuída à jovem Ártemis e da coadjuvada com as deusas matriarcas, como Hera ou Héstia. Trata-se de uma deusa tida como a mais bela de todas as mortais e imortais. Tudo o que é prazenteiro tem origem em Afrodite³.

Os primeiros testemunhos do nome “Afrodite” surgem não só na poesia, em Homero e Hesíodo (c. sécs. VIII-VII a.C.), mas também na “taça de Nestor”, datável de 730-720 a.C. (vide ilustração 125).

¹ Sobre a *omphalos stone*, vide parte III, subcapítulo 1.5.7.

² Cf. *Hom. Hymns.*, 5.1 sq., traduzido a partir da versão inglesa de Hugh G. Evelyn-White.

³ Como a palavra grega ἐπαφρόδιτος, s. “agradável, encantador” e o sinónimo romano “*uenustus*”, comprovam.

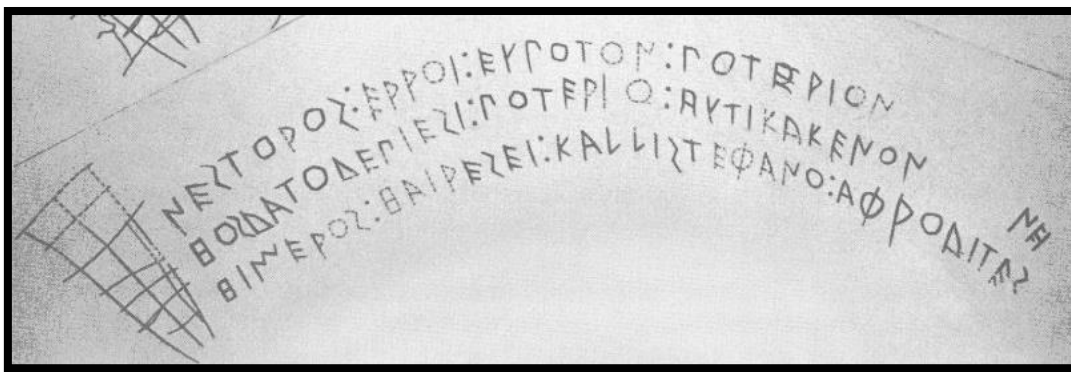


Ilustração 125 – Inscrição pertencente à *Taça de Nestor*, Villa Arbusto Museum, Ísquia ou Πιθηκοῦσαι, 730-720 a.C.. Uma transcrição das palavras visíveis acima, seria: Νέστωρος [....] εὐποτ[ον] ποτήριον / ὅς δ' ἂν τοῦδε π[ί]σι ποτηρί[ου] αὐτίκα κῆνον / ἡμερ[ος] αἶρ[η]σει καλλιστ[εφάν]ου Ἀφροδίτης; o que se traduz (a partir da trad. inglesa de M. Cyrino), como: “Eu sou a taça de Nestor, boa para beber. / Quem beber desta taça, / o desejo apoderar-se-á dele por acção da bela e coroada Afrodite”.

“Que imagem! A beleza emerge do elemento monstruoso e faz dele um espelho do seu sorriso celestial”¹. No que respeita ao já referido nascimento da imortal, a partir dos genitais de Úrano (o “céu”), cortados por Crono, ela é Ἀφρογενής, s. “nascida da espuma”. O epíteto explica-se porque os testículos de Úrano caíram no mar e, da espuma assim gerada², nasceu Afrodite³, conectando-se assim o domínio celeste com o marítimo. Nesta mesma narrativa mitológica a deusa ganhou o nome “Κυθήρεια”, pois o evento ocorreu perto da ilha de Citera. A olímpica também se relaciona com o Chipre, recebendo o nome “Cípria”, Κυπρίς⁴. O epíteto Ἀφρογενής, usado por Hesíodo, é uma das propostas etimológicas para o nome da deusa⁵. Esta discussão, porém, ramificou-se no mundo académico e tornou-se complexa⁶.

¹ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 93.

² Esta “espuma” era uma mistura do sémen divino de Úrano com o sal do mar, dando origem à “espuma branca”, cf. HES., *Theog.*, 190-191.

³ Esta tradição fazia de Afrodite a mais velha dos Olímpicos, vide HES., *Theog.*, 188-206; *Hom. Hymns.* 6; DIOD. SIC., 5.55.4; NONN., *Dion.*, 1.86, 41.20 sq.; CIC., *Nat. D.*, 3.21. Outras tradições incluíam Úrano e Hemera como pais da Citereia, vide CIC., *Nat D.*, 3.21, fazendo da imortal mais uma das filhas do deus-rei. E ainda, Zeus e Dione (esta “oceânide”, como Hesíodo lhe chama, seria filha de Oceano e Tétis, tendo também uma ligação com o mar, vide HES., *Theog.*, 353, vide também *Il.* 5.370-373, 5.426-428), como progenitores da deusa, vide *Il.* 5.370; EUR., *Hel.*, 1098; APOLLOD., 1.3.1, 1.13.; CIC., *Nat D.*, 3.21; enquanto filha de Zeus, a deusa é chamada, ao longo de toda a epopeia, mas não só, de Διός θυγάτηρ, i.e., “filha de Zeus”, cf. *Il.* 3.374, 5.312, 5.348; *Od.* 8.308, 320.

⁴ Sobre Afrodite em Chipre, vide PAUS., 8.5.2; LARSON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 114-116; sobre Citera, vide p. 116; e PAUS., 3.23.1.

⁵ Como já nos diz Platão, vide PL., *Cra.*, 406c.

⁶ As duas principais propostas, além da indo-europeia, giram em torno das origens geográficas da deusa, relacionadas com o Chipre, vide CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, pp. 26-27.

A Citereia será o resultado de uma herança indo-europeia¹, médio-oriental² e/ou cipriota³. Apesar destas origens espacialmente particulares, Afrodite era venerada “em vários cultos religiosos ao longo de todo o Mediterrâneo [...]. Afrodite nasceu num mundo mediterrâneo cosmopolita, num ambiente multicultural, multi-étnico, multilinguístico de troca internacional [*sic*] intensa em que ideias, imagens, textos, bens, e mesmo cultos religiosos eram rápida e facilmente permutados entre fronteiras marítimas e terrestres”⁴, que se estendiam do Chipre à Sicília. W. Otto acrescenta: “Seja qual for a contribuição, do Oriente ou da Grécia pré-histórica, para a imagem de Afrodite, o seu carácter básico é fundamentalmente grego”⁵.

Muitas das deusas olímpicas são descritas como fisicamente belas, contudo, é a Afrodite que pertence o título Καλλίστεω, s. “a mais bela”. Ao contrário de Deméter, a Citereia é representada numa fase “pré-maternal”⁶. Basta olhar para uma representação de Afrodite, para se perceber qual é, para os Gregos, o epítome da beleza.

Também nesta olímpica se pode encontrar o trovão do deus-pai. Na *Ilíada*, quando Helena reconhece a imortal, descreve-se: “[o] lindíssimo pescoço da deusa, o peito suscitador de desejo e os olhos brilhantes”⁷. O pescoço da deusa é περικαλλής, “além de bonito”; o peito é tão apazível que induz a um “desejo ardente”, ἡμερόεις; e, por fim, os olhos emitem um “brilho”, μαρμαίρω, uma luminescência que também está presente no

¹ Sobre esta proposta maioritariamente filológica, vide BOEDEKER, D.D., *Aphrodite's Entry into Greek Epic*, Brill, Leiden, 1974; FRIEDRICH, P., *The Meaning of Aphrodite*, University of Chicago Press, Chicago, 1978; NAGY, G., *Greek Mythology and Poetics*, Cornell University Press, Ithaca, 1990.

² Sobre as origens de Afrodite no Próximo Oriente, vide HDT., 1.105.2-3, 131; vide também BREITENBERGER, B., *Aphrodite and Eros: The Development of Erotic Mythology in Early Greek Poetry and Culture*, New York e London, Routledge, 2007, pp. 7-67. Alguns classicistas propõem mesmo que Afrodite seja uma versão grega das deusas Ishtar (babilónica), Inana (suméria) ou Astarte (fenícia), vide CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 19-21; WEST, M.L., *The East Face of Helicon: West Asiatic Elements in Greek Poetry and Myth*, Oxford University Press, Oxford, 1997, pp. 1-10, 51-63; BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 301-302.

³ Em especial, no canto sudoeste da ilha, em Pafo. As teorias das origens no Próximo/Médio Oriente não são incompatíveis com as teorias cipriotas. Sobre estas últimas, vide HES., *Theog.*, 192-195; *Od.* 8.360-366; *Hymns. Hom.* 5.58-66; HDT., 1.105.2; vide ainda ULBRICH, A., *Kypris: Heiligtümer und Kulte weiblicher Gottheiten auf Zypern in der kyproarchaischen und kyproklassischen Epoche (Königszeit)*, Ugarit-Verlag, Münster, 2008; KARAGEORPHIS, J., *Kypris: The Aphrodite of Cyprus: Ancient Sources and Archaeological Evidence*, A.G. Leventis Foundation, Nicosia, 2005; PIRENNE-DELFORGE, V., “L’Aphrodite grecque: Contribution à l’étude de ses cultes et de sa personnalité dans le panthéon archaïque et classique”, *Kernos*, Centre International d’Étude de la Religion Grecque Antique, Athens e Liège, 1994, sup. 4.

⁴ Cf. CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 5 e 18.

⁵ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 92.

⁶ Cf. BREITENBERGER, *Op. Cit.*, 2007, p. 15.

⁷ Cf. *Il.* 3.396-398 (trad. Frederico Lourenço); comparar com *Il.* 1.200, em que Aquiles também reconhece Atena pelo brilho do olhar.

metal do escudo de Aquiles¹ e nos raios de Zeus². Delineia-se assim uma aproximação da arma mais poderosa do Olimpo ao olhar de Afrodite e com as criações de Hefesto. Este casal olímpico pode aparentar ser pouco poderoso, mas, na verdade, não o é³.

“E, desde o início, teve como competências e foi seu destino, entre os homens e os deuses imortais, as intimidades das meninas, os sorrisos, os enganos, o prazer doce, o amor, a meiguice”⁴. Afrodite domina a maioria dos seres sobrenaturais e todos os humanos e animais através da experiência erótica. A Citereia é a deusa da *μίξις*, s. “mescla, ligação”, conectada com o acto sexual. Dois corpos separados são induzidos a combinar-se, a tornar-se um através do contacto íntimo, da junção física. Afrodite está sempre presente quando existe *μίξις*. A “mescla” pode-se também relacionar com o contacto físico em contexto de guerra⁵.

Além do termo anterior, a Citereia também inspira, *πείθω*, “persuasão”, *ἔρως*, “desejo sexual” e *ἡμερος*, “ânsia ardente, saudade imensa”, nos espíritos humanos. Afrodite, como deusa do acto sexual, também está necessariamente ligada ao que o propicia: a persuasão/a sedução. O casal Páris e Helena é exemplo disso⁶. *Πείθω* também era uma divindade, uma oceânide, que ajudou, ao lado das Graças e das Horas (divindades abstractas que circulam na esfera de influência de Afrodite), a adornar a primeira mulher: Pandora⁷. Numa das encostas da acrópole de Atenas, Afrodite e *Πείθω* partilhavam um espaço ritual⁸.

Assim, a sedução, que assiste a todos os extractos sociais, é uma característica inerentemente “afrodisíaca”. Concomitantemente, a Citereia era conhecida como *Πάνδημος*, “a que pertence a todas as pessoas”. Enquanto epíteto ou título cultural, *Πάνδημος* relaciona-se com Atenas. Os dois termos, *Πείθω* e *Πάνδημος* podem ser

¹ Cf. *Il.* 18.617: “ἥ δ’ ἶρηξ ὧς ἄλτο κατ’ Οὐλύμπου νιφόεντος / τεύχεα μαρμαίροντα παρ’ Ἡφαίστοιο φέρουσα”.

² Cf. HES., *Theog.*, 698-699: “ἄσπετος, ὅσσε δ’ ἄμερδε καὶ ἰφθίμων περ ἐόντων / αὐγὴ μαρμαίρουσα κεραυνοῦ τε στεροπῆς τε”.

³ Sobre a “omnipotência” de Afrodite sobre toda a criação animal, mortal e sobre a maioria dos deuses, vide SOPH., frag. 855, *Ant.*, 796 sq.; EUR., *Hipp.*, 447 sq. As três divindades que Afrodite não conseguia afectar eram Atena, Hera e Héstia, cf. *Hom. Hymns.*, 5.5-25.

⁴ Cf. HES., *Theog.*, 203-206 (trad. Ana Elias Pinheiro e José Ribeiro Ferreira).

⁵ Vide *Il.* 4.456, 3.445, 6.165, 13.286, 14.295, 15.33, 15.509-510, 21.46, 24, 131 e, em especial, 3.53-56 e 5.426-430; *Od.* 1.433, 5.126, 11.268, 15.420, 22.445.

⁶ Vide *Il.* 3.390-394; sobre a sedução de Zeus por Hera, com a ajuda de Afrodite, vide *Il.* 14.153-351; vide ainda SAPPH., 1.18-24.

⁷ Cf. HES., *Op.*, 73-75.

⁸ PAUS., 1.22.3

combinados¹, em especial se forem relacionados no domínio político². M Cyrino afirma que “Afrodite é uma divindade polivalente, plural em natureza e significado, mas nunca fragmentada”³. A Citereia era especialmente venerada por marinheiros, em portos de cidades como Atenas, Siracusa e Náucratis; e por prostitutas⁴, cujo maior centro de aglomeração era Corinto⁵.

Tal como Πείθω, a palavra Ἔρως também era uma noção abstracta que se personificava nas artes plástica e poética. ἔρως descreve o impulso provocado pelo desejo sexual. Enquanto divindade, Eros é uma entidade cósmica primordial⁶, um deus do amor e um subordinado de Afrodite ou, em período romano, o seu filho⁷. Eros tinha, contudo, pouca importância cultural⁸. O deus do amor, enquanto subordinado da Citereia, é acompanhado por Ἴμερος⁹. Estes dois deuses, e respectivas noções abstractas, são facilmente confundidos, mas existem diferenças. Eros relaciona-se mais com um desejo iminente e atingível, enquanto Hímero tem que ver com uma emoção interior, respeitante a um objecto desejado, inacessível. Estas duas divindades são representadas com asas, são rápidas a atingir o seu alvo e têm facilidade em circular entre os reinos divino e mortal. Eles também têm um aspecto jovem, denotando a beleza e atracção que os caracteriza¹⁰.

¹ Como o foram na narrativa em que Teseu une as pessoas da Ática numa única cidade, vide PAUS., 1.22.3. Sobre este mito, vide ainda PIRENNE-DELFORGE, V., “Épithètes culturelles et interprétation philosophique à propos d’Aphrodite Ourania et Pandemos à Athènes”, *AC*, 57/142-157.

² Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 118.

³ Cf. CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 5.

⁴ Vide PL., *Symp.*, 180e sq.; XEN., *Symp.*, 8, 9.

⁵ Vide PAUS., 2.5.1; CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 3 e 40-43, LARSON, *Op. Cit.*, pp. 119-121; Estrabão chega mesmo a afirmar, sobre Corinto: “Não é para qualquer homem a viagem a Corinto”, cf. STR., 8.6.20. existia mesmo um importante culto a Afrodite na acrópole desta cidade. A “profissão mais antiga do mundo”, por ter como base o acto sexual, liga-se obrigatoriamente a Afrodite, isto não significa que existissem prostitutas ou cortesãs sagradas, apenas que o sexo era, ele mesmo, um acto sagrado, providenciado pela deusa do amor; vide ainda PIND., frag. 122.

⁶ Cf. HES., *Theog.*, 116-122.

⁷ Aqui Eros era representado como um menino alado. A representação deste deus, que sobreviveu e manteve-se até à actualidade. Isto não significa, porém, que a criação mitológica de Eros como filho, e não subordinado, seja romana, apenas que as provas sobreviventes que o identificam como tal o são (existem provas gregas, mas estas são parcas e inconclusivas, a melhor das quais encontra-se em AP. RHOD., Arg., 3.26-155). Vide ainda, JABOUILLE, V., “Materializações de Eros na mitologia grega”, in NASCIMENTO, A.A., et al (eds.), *Eros e Philia na cultura grega: actas*, Centro de Estudos Clássicos, Lisboa, 1995, pp. 39-50.

⁸ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 101.

⁹ Vide HES., *Theog.*, 201-202.

¹⁰ Esta beleza e atracção não era sempre agradável. Eros também incorpora em si uma face positiva e uma negativa: “Eros, Eros que sobre os olhos destilas o desejo, trazendo para a alma daqueles a quem fazes guerra um doce encanto, que nunca te reveles a mim com o sofrimento, nem apareças fora de tempo. O dardo do fogo e dos astros não supera o de Afrodite, que Eros, filho de Zeus, lança das mãos”, cf. EUR., *Hipp.*, 525-531. Sobre o domínio total de Afrodite e Eros sob o mundo divino e terrestre, vide EUR., *Hipp.*, 1268-1282: “És tu, Cípris, que conduzes o espírito intransigente dos deuses e dos homens; [...] Ele [Eros] voa sobre a terra e sobre o marulhante mar salgado [...] enfeitiça aqueles em cujo coração desvairado irrompe. [...] sozinha, estendes sobre todos, Cípris, o teu reino majestático”. (trad. Frederico Lourenço).

Ao contrário de Atena ou Ártemis, Afrodite nunca se envergonha da sua nudez, pelo que nunca se vinga de quem a vê deste modo. O despojamento é, aliás, um dos traços característicos da Citereia. A estátua mais antiga e mais célebre da deusa é a “Afrodite de Cnido¹”, esculpida por Praxíteles de Atenas em c. 400-340 a.C., também conhecida simplesmente como “Cnídia”. A versão original da estátua não sobreviveu, mas inúmeras cópias foram encontradas ao longo de toda a costa mediterrânea, o que comprova a fama que a imagem tinha na Antiguidade.



Ilustração 126 – Afrodite de Cnido, cópia romana do original, The Art Archive, Museo Nazionale Palazzo Altemps Rome, Gianni Dagli Orti, c. 350 a.C. A serenidade com que Afrodite se apresenta e a hídria que a acompanha são exemplificativas dos traços que a definem, tal como descrito em Hesíodo (HES., *Theog.*, 188-206). A mão que tapa os genitais da deusa chama a atenção para esse elemento corporal. A obra de Praxíteles estaria exposta de modo a poder ser apreciada de todos os ângulos². Esta estátua influenciou muitas outras e, tornando-se num tema recorrente na arte a partir do séc. II a.C., veio a ser copiada para patronos romanos e disseminada por todo o Mediterrâneo. A Cnídia conhece o maior número de representações de um deus existente em estatuação, muito devido à mestria de Praxíteles³. Mas, claro, também por ser a deusa que personifica a beleza física, ou seja, cuja perfeição tenta-se alcançar nas artes plásticas.

A deusa é associada a atributos como: jóias, roupa garrida (“à maneira oriental”⁴), óleos e perfumes, no seu conjunto chamados κόσμος⁵, s. “ordem, guarda-roupa, maquilhagem”. É daqui que deriva a palavra κοσμητική, “cosmética”. Além destes objectos, a imortal é também associada a atributos como espelhos e grinaldas⁶. No mundo vegetal, são as flores que mais se enquadram com a figura da olímpica, em especial, jacintos, violetas, rosas, narcisos e lírios⁷. A maçã é, na sociedade grega, como nas sociedades antigas mediterrâneas, em geral, vista como o fruto símbolo do amor⁸. A cor que mais se associa a Afrodite é o dourado. Ela é inúmeras vezes descrita como χρυσή,

¹ Cnido era um porto em que existia um importante culto a Afrodite, cf. PAUS., 1.1.3.

² Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 307; BOARDMAN, *The Greeks overseas*, Thames and Hudson, London, 1999, pp. 118-133.

³ Vide HAVELOCK, C.M., *The Aphrodite of Knidos and her Successors: A Historical Review of the Female Nude in Greek Art*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1995, sobre a Afrodite de Cnidos, pp. 9-39; sobre as influências desta obra, vide pp. 69-103; vide ainda LUCR., *Amores*, 13 sq.

⁴ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 307.

⁵ Cf. *Il.* 14.187; HES., *Op.*, 76.

⁶ Sobre grinaldas, Στέφανος, vide *Od.* 8.267, 8.288, 18.193; HES. *Theog.*, 196, 1008; EUR., *Med.*, 835 sq.

⁷ A rosa era, em especial, a flor associada a Afrodite, vide, por exemplo, *Il.* 23.185-187; EUR., *Med.*, 844 sq.; PAUS., 6.24.7; vide ainda OTTO, *Op. Cit.*, 1979, pp. 94-95.

⁸ Sobre a maçã associada a Afrodite, vide o mito de Atalanta e Hipómene, APOLLOD., 3.10; HYG., *Fab.*, 185; OV., *Met.*, 10.560 sq, 644 sq.

“dourada”¹. Tal como Apolo e Ártemis ou Dioniso, a deusa do amor também tem uma “comitiva”, desta feita, constituída pelas Horas² e pelas Graças³, as personificações da beleza física, que a ajudam a embelezar-se; e também por Nereides, devido à ligação de Afrodite com o mar⁴.

Nos animais que têm ligação com a olímpica incluem-se: o berbigão, o golfinho, cisnes, gansos, patos, corvos e pombas⁵; percebendo-se, deste modo, que a imortal tem influência sobre o mar⁶ e o céu⁷. Enquanto deusa de μίξις, “mescla”, a Citereia compreende a noção de união entre estes três espaços; ela pode ser encontrada na sua fronteira. É deste modo que Afrodite também é adorada por pescadores, que relacionam a perigosa actividade profissional que têm com a história mitológica da deusa, nascida num mar calmo, não turbulento, belo e reluzente. Isto verifica-se em específico para os pescadores que trabalhavam perto da costa. Uma oferenda à deusa prometia uma viagem marítima segura, em que os mares manter-se-iam pacíficos⁸. Um dos seus epítetos é pois εὐπλοια, s. “a que concede uma boa navegação”.

Muitos dos lugares de culto a Citereia localizavam-se em praias, portos ou ilhas, mas eram associados em particular, às rotas comerciais usadas por gregos e fenícios⁹. Concomitantemente, não é estranho que a outra profissão que mais se associa a Afrodite (a de prostitutas e cortesãs) tenha um dos lugares mais célebre em Náucratis¹⁰, localizada num dos braços do delta do Nilo. Aquela era uma cidade grega conhecida por prestar este tipo de serviços, mas funcionando também como um ponto de comunicação intercultural entre Gregos e Egípcios.

¹ Este era um dos epítetos mais repetidos na épica, sendo usado cinco vezes em cada um dos Poemas Homéricos e seis vezes por Hesíodo. Vide, também, *Hom. Hymns.* 5.93, 6.5-18; PIND., *Pyth.* 9.9 (aqui a deusa é descrita como tendo “pés prateados”). Sobre a decoração de estátuas sagradas com adornos de ouro, vide BREITENBERGER, *Op. Cit.*, 2007, p. 63 sq. O escudo de Aquiles, moldado por Hefesto, era também ele na sua maioria de ouro, cf. *Il.* 18.462-617.

² Sobre as Horas, Ὥραι, vide HES., *Theog.*, 901-902, *Op.*, 74-75; *Hom. Hymns.* 3.194-196, 6.5-18

³ Sobre as Graças, Χάριτες, vide *Od.* 8.364, 9.364-366, 18.194; *Il.* 5.338; *Hom. Hymns.* 5.61-65; HES. *Op.*, 65-73, *Theog.*, 907-911; vide ainda BREITENBERGER, *Op. Cit.*, 2007, pp. 105-117.

⁴ Sobre as Nereides, Νηρηίδες, vide PAUS., 2.1.8; HES., *Theog.*, 240-264

⁵ Vide *Hymn. Hom. Ven.*, 69 sq.; LUCR., 1.10 sq.; SAPPH., *Kletic Hymn.*, 1.1-12.

⁶ O epíteto Ἀναδυομένη, s. “a que emerge do mar”, relembra a proximidade que a deusa tem com o mar, referenciando a história mitológica do seu nascimento.

⁷ O epíteto Οὐρανία, s. “Celestial”, aponta para a ligação que Afrodite tem com este espaço, talvez ligando a deusa com o pai; Úrano, na versão hesiódica; ou Zeus, na versão homérica; ambas as divindades associadas ao céu. Existem, contudo, outras teorias para a origem deste epíteto, vide CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, pp. 114-117. No Antigo Testamento, Afrodite é denominada de “rainha dos céus”, cf. JER. 7,18 e 44,18.

⁸ Vide LUCR., 1.4; PHLD., *Anthologia Graeca*, 10.21; ATH., *Deipnosophistai*, 15.675f-76c; PLUT., *Vit. Thes.*, 18.2; SUET., *Tib.*, 5; TAC., *Hist.*, 2.4.

⁹ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 123; vide também ATH., 15.675f-676a.

¹⁰ Heródoto afirma que as prostitutas de Náucratis eram demarcadamente sedutoras, cf. HDT., 2.135.

Algumas das figuras a quem a deusa da paixão carnal se associava eram: Anquises e Eneias¹; Helena e Páris²; ou Adónis. São muitos os homens troianos que se tornaram reputados pela sua beleza³. Noutros capítulos já referenciámos Ganimedes, tão belo que foi raptado por Zeus; Páris, abordado abaixo, é outro exemplo.

No que respeita Afrodite, contudo, Anquises, o pai de Eneias, é um dos mortais que está mais próximo da olímpica. A deusa apaixonou-se pelo troiano e fez com que o herói se apaixonasse por si⁴. Dessa união, nasceu Eneias⁵. Tal como vimos, a deusa fere-se num campo de batalha. A razão por que o faz é, precisamente, para salvar Eneias⁶. Ao ferir-se, Afrodite deixa cair o herói, sendo Apolo quem o salva⁷. A deusa não hesita em participar na refrega, mas vê-se incapaz de estar ao nível de heróis como Diomedes e não consegue proteger o filho. Alguns autores afirmam que este e outros exemplos comprovam que Afrodite não é uma deusa da maternidade, nem uma *κουροτρόφος*, *i.e.*, uma protectora de jovens, como o são as deusas virgens, Atena e Ártemis⁸.

Helena e Páris só se enamoraram por vontade de Afrodite e, visto que o amor ilícito do casal provocou a Guerra de Tróia, a própria deusa foi a geradora do conflito (aproximando-se, deste modo, o amor com a guerra). Páris era o filho mais belo de Príamo, Helena era a mais bela princesa de Esparta. A história de ambos conta um dos primeiros romances ilegítimos da cultura ocidental, um tema que se veio a estabelecer na literatura como uma das mais poderosas narrativas românticas. Por sua vez, a história do julgamento de Páris comprova o favoritismo que o mortal demonstrava perante Afrodite e vice-versa⁹. Isto acontece, porque Páris recebeu o leito de Helena, como presente da deusa, enquanto Afrodite foi premiada com o título *Καλλίστεύω*, “a mais bela”. Na *Ilíada*, a Citereia salva o jovem da morte, que lhe teria sido infligida por Menelau, marido de Helena¹⁰. Com este gesto, a deusa interfere na batalha que resolveria a guerra,

¹ Sobre Anquises e Eneias, vide *Il.* 5.311-317; *Hymns. Hom.*, 5.53-66; HES., *Theog.*, 61-62, 1008-1010.

² Afrodite também mostra empatia pelo corpo de Heitor, vide *Il.* 23.185-187; Penélope tinha charme adolescente devido à “beleza” providenciada por Afrodite, vide *OV. Fast.*, 4.133 sq.; VAL. MAX., 8.15.12; PLIN., *HN.*, 7.120.

³ Cf. *Hymns. Hom.*, 5.200-201: “A tua família [os Troianos], entre todos os mortais, é a que mais se aproxima dos deuses em aparência”, (traduzido a partir da tradução inglesa de Sarah Ruden).

⁴ Vide *Hymns. Hom.*, 5.45-167; HES., *Theog.*, 1008-1010; *Il.* 2.819-821; STRAB., 13.1.51; PAUS., 15.9.5; HYG., *Fab.*, 92; *OV., Her.*, 5.33 sq, 16.51 sq., 139 sq., 163 sq, 17.115 e 131 sq.; STAT., *Achil.*, 2.55 sq.; APUL., *Met.*, 10.30 sq.

⁵ Cf. *Hymns. Hom.*, 5.171-197, 5.281-288; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.141; HYG., *Fab.*, 94.

⁶ Vide *Il.* 5.297-317.

⁷ Cf. *Il.* 5.342-345.

⁸ Cf. CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 94 e 95.

⁹ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, E3.2;

¹⁰ Vide *Il.* 3.324-382.

possibilitando assim a continuação da mesma. Em seguida, Páris é levado para junto de Helena, de modo a poderem deitar-se, numa união orquestrada por Afrodite. Helena, curiosamente, fala com a deusa, com enorme familiaridade, quase como se fossem iguais, como se a mortal fosse o alter-ego da imortal¹. A protecção que a olímpica oferece ao casal realça também a dicotomia presente na figura da deusa, enquanto defensora da paixão carnal e do esforço militar.

Uma outra história trágica, a do amor entre Adónis e Afrodite, surge em fontes tardias². Segundo o mito, Adónis nasceu de uma árvore e Afrodite, para o proteger, pediu ajuda a Perséfone. A rainha do submundo, contudo, quando viu o jovem também se apaixonou por ele, recusando-se a entregá-lo de volta a Citereia. A solução encontrada foi dividir o ano em três partes: em duas delas, ele ficava com uma das deusas, na outra, podia ficar com quem quisesse³. Afrodite aproveitou-se do acordo e acabou por ficar com o belo rapaz também na terceira parte. Adónis, porém, devido à fúria de Ares⁴, ou de Ártemis (Hipólito era um dos mortais preferidos desta deusa; vide abaixo), foi ferido por um javali e acabou por morrer nos braços de Afrodite. Assim, Perséfone, a rainha dos infernos, passou a contar com a presença de Adónis durante todo o ano, completando-se a transição do jovem do mundo superior para o inferior, o que pode ser entendido como uma espécie de vingança de Perséfone.

Mas, como qualquer outro deus, Citereia tem um lado feroz. As mulheres de Lemnos experienciam essa outra face da bela Afrodite, dado que, ao não lhe oferecerem as libações devidas, a deusa enfurece-se e castiga-as. A olímpica, conhecida pelo seu agradável aroma corporal, faz com que todos as mulheres da ilha passem a exalar um cheiro fétido. Isto dá azo a que os maridos rejeitem as esposas e, inevitavelmente, as traiam; destroçadas e enlouquecidas, as mulheres de Lemnos assassinam os maridos todos e a população da ilha deixa de poder reproduzir. A situação manteve-se até à chegada dos Argonautas⁵.

¹ Vide *Il.* 3.399-412; para a resposta da deusa, que relembra Helena do seu lugar, vide *Il.* 3.414-417; 415: “Não me enfureças [...] para que eu não te abandone e deteste do modo como agora maravilhosamente te amo”, nestes versos, a deusa contrasta as esferas de amor e guerra/ódio. É verdade que Helena é mortal, mas não se deve esquecer que era filha de Zeus, cf. *Il.* 3.418, 426.

² Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1-6, 3.183, 14.3-4; PAUS., 6.24.6; BION, *Epitaphius Adonis*, em especial, 16-28; *Hymn. Orph.*, 56; ANT. LIB., *Met.*, 34; AEL., *NA*, 9.36; ATH., 2.69b-d; HYG., *Poet. Astr.*, 2.7; OV., *Met.*, 10.522, 705 sq.,

³ O que parece ser uma variante do mito que envolve Deméter, Perséfone e Hades.

⁴ Vide NONN., *Dion.*, 42.1 sq.

⁵ Vide AP. RHOD., *Arg.*, 1.609-639; APOLLOD. *Biblioth.*, 1.114, 1.9.17; QUINT. SMYRN., 9.368 sq.; HYG., *Fab.*, 15; OV., *Met.*, 13.399 sq.

A história mais célebre da ira de Afrodite, porém, passa-se com Hipólito. A tragédia é contada por Eurípides, numa peça com o nome do jovem, apresentada nas Dionísias e datável de 428 a.C. Hipólito era celibatário e virgem; uma opção que não agradou à deusa da paixão carnal¹. Agravando a situação, o jovem adorava apenas Ártemis, a deusa virgem. Esta oposição demonstra como duas deusas do mesmo panteão podem ser contrastantes, pólos opostos². O protagonista da peça incorre num acto de ὕβρις, pois renega um poder divino. O plano de vingança divina incluía que Fedra, a madrastra de Hipólito, se apaixonasse perdidamente pelo enteado³. Teseu, ao ouvir a acusação de Fedra, que Hipólito a teria violado, ordena o exílio e amaldiçoa o próprio filho (Fedra acaba por se suicidar). Posídon, respondendo ao pedido de Teseu, envia um touro que emerge do mar, símbolo de fertilidade, ao encontro de Hipólito. O cavalo do protagonista e o touro colidem e caem por uma ravina, arrastando Hipólito consigo⁴. Mais tarde, Ártemis revela a Teseu que as acusações de Fedra eram falsas e que se vingará do terrível plano de Afrodite contra um dos seus mortais preferidos, matando o homem que a deusa mais amar (vide Adónis, acima)⁵.

Outra entidade com quem Afrodite se identifica é a deusa romana Vénus. Lívio Andronico foi um dos primeiros romanos a contribuir para a transformação de Afrodite em Vénus. Originário de Tarento, no sul da Península Itálica, Lívio traduziu a *Odisseia* para latim, contudo, ao invés de manter os nomes gregos dos deuses, tentou “romanizá-los”, associando, aparentemente, o panteão grego ao romano⁶. Vénus ganhou especial atenção cultural enquanto *Venus Genetrix*, s. “Mãe Vénus” ou “Vénus Geradora”, ou seja, mãe de um dos fundadores mitológicos do povo romano, o já mencionado Eneias. Júlio César aproveitou esta história e acrescentou-a à sua, delineando uma linhagem da família, ou *gens*, Júlia que incluía Iulo, Eneias e Afrodite. É verdade que Citereia influenciou em larga medida a deusa romana, mas a troca de traços característicos foi recíproca. Algumas das cidades gregas, já sob domínio romano, podem ter alterado as

¹ Na sociedade grega, não seria comum ver um jovem privilegiado assumir esta posição; vide ZEITLIN, F. I., “Playing the Other: Theater, Theatricality and the Feminine in Greek Drama”, *Representation*, 1985, 11, pp. 63-94.

² Cf. EUR., *Hipp.*, 1-22.

³ Vide EUR., *Hipp.*, 27-28.

⁴ Vide EUR., *Hipp.*, 885-890, 1173-1254.

⁵ Vide EUR., *Hipp.*, 1283-1390, 1416-1422 (comparar com APOLLOD., *Biblioth.*, 3.14.4).

⁶ Vide LIV. ANDRON., *Od.*; Tito Lívio oferece outra proposta para a entrada de Afrodite no panteão romano, *História de Roma*, 22.9,10; 23.30.

representações de Afrodite, de modo a que estas se coadunassem melhor com as de Vénus. O objectivo era o de ganhar o favoritismo dos Romanos¹.

6.2 Afrodite e Ares: o papel da guerra na religião e mitologia gregas

O amor de Afrodite nem sempre é visto como algo positivo. Por vezes, ele é tomado como uma maldição². Eros, o desejo erótico³, por exemplo, pode chegar a ser agressivo⁴. Isto, tal como sugere M. Cyrino, pode associar Afrodite ao contexto militar, ou seja, a Ares⁵. Já percebemos que a μίξις da deusa enquadra-se com este plano, contudo, as características da imortal impedem-na de poder fazer parte dele. Mesmo assim, Citereia participa na guerra, apesar da experiência não correr bem, como o embate contra Diomedes comprova⁶. O que impele uma deusa do amor a participar em actividades militares?

Afrodite mantinha ligações fortes com a guerra. Na mitologia grega, como já percebemos no capítulo sobre Hefesto, Citereia partilha o leito com Ares. Depois de ser ferida por Diomedes, a imortal é transportada para fora do campo de batalha pelo carro do deus guerreiro⁷; e, mais tarde, quando Ares é atingido, Afrodite ajuda-o a procurar refúgio⁸; Ares e Afrodite tinham centros cultuais dedicados a ambos por toda a Grécia⁹. Mas, mais relevante que tudo isso, é o facto de Afrodite ter sido a principal culpada e instigadora da Guerra de Tróia.

À primeira vista, Afrodite nada tem que ver com o contexto militar, mas, depois de se olhar com atenção para a mitologia da deusa, percebe-se que, afinal, ela relaciona-se bastante com esse ambiente. Permanece, todavia, alguma dificuldade no meio académico

¹ Vide WALLENSTEN, “Interactive Aphrodite: Greek Responses to the Idea of Aphrodite as Ancestress of the Romans”, in SMITH., A.C., et PICKUP, S. (eds.), *Brill’s Companion to Aphrodite*, Brill, Leiden e Boston, 2010, pp.269-286.

² Vide *Il.* 3.413 sq.; EUR., *Med.*, 632 sq.; EUR., *Hipp.*, 443 sq., 474 sq.

³ Vide PL., *Symp.*, 204c.

⁴ Sobre o erotismo da violência e a violência do erotismo, vide IRIARTE, A., et GONZÁLEZ, M., *Entre Ares y Afrodita*, Abada Editores, Madrid, 2008, pp. 17-107 e 207-259. Sobre a relação de Eros com Afrodite na mitologia e religião grega, vide OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 101.

⁵ Cf. CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 49. A palavra grega era Ἄρης, que também significa “guerra” ou “espírito guerreiro”; o adjectivo que deriva deste nome também aponta para o mesmo sentido (Ἀρεῖος, s. “devoto de Ares”), Também se chamava Ἄρης a um guerreiro armado. Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 331.

⁶ Vide *Il.* 5.331-338.

⁷ Cf. *Il.* 5.350-362

⁸ Cf. *Il.* 21.416-417.

⁹ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 116; CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 51; Afrodite também partilhava centros cultuais com Hermes, vide MAZARAKIS, A., *From rulers’ dwellings to temples: Architecture, religion and society in early iron age Greece (1100-700 BC)*, P. Åström, Jonsered, 1997, p. 215-216; SPORN, K., *Heiligtümer und Kulte Kretas in klassischer und hellenistischer Zeit*, Verlag Archäologie und Geschichte, Heidelberg, 2002, p. 386.

em provar, indiscutivelmente, que Afrodite tem características marciais¹. Pausânias, por exemplo, menciona três estátuas que representavam Afrodite armada² e um culto de Afrodite Areia em Esparta³.

Certa, é a *μίξις* improvável entre dois deuses antitéticos: o amor e a guerra. O contraste entre os dois olímpicos serve para evidenciar que eles são forças contraditórias, mas também com afinidades. Se Afrodite teve, em tempos, uma face militar⁴, com a emergência e estabelecimento do panteão olímpico, esta face diluiu-se, acabando por desaparecer. Não nos podemos também esquecer como Lucrécio diz de que Afrodite tem o poder de garantir a paz no mundo. A deusa do amor, da “paz”, deita-se com o deus da guerra, para que este se apazigue. “A união de pólos opostos (masculino e feminino ou guerra e amor) expressa metaforicamente os conceitos de concordância cívica e ordem harmoniosa”⁵.

Afrodite e Ares tiveram três filhos: Δεῖμος, s. “Terror”; Φόβος, s. “Medo”, mas também Ἀρμονία, s. “Harmonia”⁶. Em suma, e como refere W. Otto, “somente através das sombras negras é que o brilho mágico de Afrodite se torna numa criação completa”⁷.

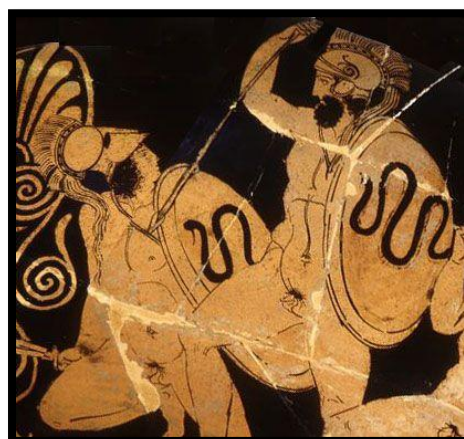
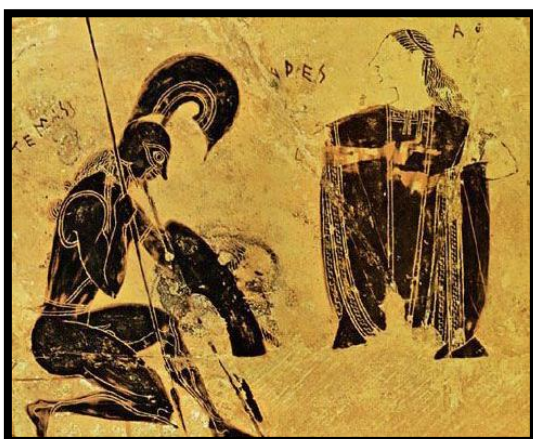


Ilustração 127 – À esquerda: pormenor de Ares e Atena, no contexto do regresso de Hefesto ao Olimpo; figura negra em vaso ático, de Clítias, Museo archeologico nazionale di Firenze, Florença 4209, c. 570-560 a.C. Ares ajoelha-se derrotado (curiosamente perante Atena), porque sabe que Afrodite o vai deixar, voltando para o deus da metalurgia. Os nomes “Ares” e “Atena” estão registados. À direita: Ares e o gigante Mimon; figura-vermelha ática, de Aristófares, Antikensammlung Berlin, Berlin F2531, c. 410-400 a.C. Ambos são representados como guerreiros nus, equipados com elmos e escudos decorados com serpentes. O deus empunha uma lança e o gigante, caído, uma espada.

¹ Vide CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, pp. 49-52.

² Vide PAUS., 3.23.1, em Cítera; 2.5.1, em Corinto; 3.15.10, em Esparta.

³ Sobre Afrodite em Esparta, vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 119.

⁴ Talvez radicada nas origens orientais da deusa, em que algumas das deusas do amor e da guerra são unas.

⁵ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 119.

⁶ Cf. HES., *Theog.*, 933-937.

⁷ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 103.

“Ares, Ares flagelo dos mortais, sanguinário derrubador de muralhas!”¹. Ares era filho de Hera e Zeus², deus da guerra e da morte violenta. O mortal que mais se associava a Ares era Menelau, descrito ao longo da *Ilíada* como “querido de Ares” ou “semelhante a Ares”, apesar de Aquiles também ser associado a esta divindade³, tal como o eram muitos outros guerreiros. Curiosamente, o deus da guerra não vence a disputa mais célebre da mitologia. Na Guerra de Tróia, Ares defende o mesmo lado que Afrodite: o dos troianos. Atena é quem funciona como contraponto militar do deus guerreiro e é mesmo ela quem leva a melhor sobre este. Na mitologia, Atena vence sempre Ares e até com alguma facilidade.

No canto XX da *Ilíada*, a animosidade entre os dois deuses da guerra é retratada sob a forma de gritos bélicos⁴. Num episódio anterior, Ares é facilmente tomado pela ira ilógica quando Ascálafo, seu filho, perece na refrega. Atena é quem impede o “espírito insano” do olímpico de ir contra a vontade de Zeus, retirando-lhe “o elmo da cabeça e o escudo dos ombros” e “da mão a possante lança de bronze”⁵ (vide ilustração 127). Atena, que nem precisa de estar presente para derrotar o irmão, consegue ferir Ares através de Diomedes, herói que faz o deus jorrar o ícor divino, devido ao auxílio prestado pela Tritogeneia⁶. Quando Atena está frente-a-frente com o deus guerreiro, no canto XXI, derrota-o sem grande esforço, dilacerando-lhe o pescoço com um pedregulho. Atena ridiculariza a força de Ares, afirmando: “Estulto! Ainda não percebeste que muito mais forte declaro eu ser, conquanto procures igualar a minha força [...]”⁷.

A supremacia de Atena explica-se por dois factores essenciais. O primeiro é mitológico. Atena é a filha preferida de Zeus e, devido às suas características essenciais, é uma das deusas mais relevantes no mundo helénico. Ares era apoiado por Hera e desprezado por Zeus. Nas palavras do Crónida: “Dos deuses do Olimpo és para mim o

¹ Cf. *Il.* 5.31, nas palavras de Atena.

² Vide HES., *Theog.*, 921-922, *Il.* 5.699; APOLLOD., 1.13, 1.3.1; PAUS., 2.14.3. Ovídio chega a afirmar que apenas Hera seria a progenitora de Ares, cf. OV., *Fast.*, 5.229-259.

³ Cf. *Il.* 20.45-46: “O Pelida de pés velozes / refulgente nas suas armas, igual de Ares flagelo dos mortais” (trad. Frederico Lourenço).

⁴ Cf. *Il.* 20.47-53: “[...] e Atena gritou, / ora de pé junto da vala escavada fora da muralha, / ora gritava alto junto das praias de rouco bramido. / Do outro lado gritava Ares, semelhante a um negro furacão, / ora em voz alta aos Troianos do alto da cidadela, ora correndo junto do Simoente para as bandas de Calicolone”.

⁵ Cf. *Il.* 15.110-126.

⁶ Cf. *Il.* 5.590-909

⁷ Cf. *Il.* 21.391-411; neste episódio, Ares é quem dá início ao conflito, fazendo jus ao seu carácter irascível. No primeiro ataque que o olímpico faz, é mencionado Zeus, visto que Atena tem um escudo, a égide, “contra a qual nem o relâmpago de Zeus prevalece”, cf. 401. García López afirma mesmo que: “[Ares] não é mais que uma personificação do combate vociferante e furioso, trespassando com dificuldade as fronteiras de um δαίμων”, cf. GARCÍA LÓPEZ, J., *La Religión Griega*, Istmo, Madrid, 1975, p. 55.

mais odioso. / Sempre te são gratos os conflitos, as guerras e as lutas. / Tens o feitio insuportável e inflexível da tua mãe [...]”¹.

O diálogo com Ares serve de exemplo ao segundo factor essencial que se relaciona com o pensamento da sociedade grega. As palavras de Zeus, com a camuflagem de um conflito familiar, denotam a atitude generalizada que um grego tinha perante a guerra. Atena vence, porque actua de forma inteligente e não desenfreada. Uma atitude desmedida perante a guerra leva a terror e medo, a uma destruição total, em que a *pólis* não consegue vingar. Ares incorpora em si mesmo o que a guerra oferece de mais negativo. Por tal, ele nunca pode segurar Νίκη nas mãos, ao contrário do que acontece com Atena, que recebe inclusive o nome “Vitória” como epíteto. A pátria de Ares é, assim, a Trácia², que era para os Gregos terra dos bárbaros, dos pouco civilizados³.

A mitologia e os cultos dedicados a este deus adensam a perspectiva grega, respeitante a Ares e à guerra desenfreada. Mitologicamente, o olímpico não tem nenhum mito que o destaque em específico. E, no espectro ritual, eram escassos os lugares que cultuavam apenas o imortal num só templo⁴. “Ares” só ganha uma importância cultural com a chegada e primazia do mundo romano e da divindade que os Romanos denominavam como “Marte”, associável com o deus da guerra grego. Uma perspectiva diferente, de uma sociedade distinta, em relação a um contexto específico e da maior importância, pode, deste modo, alterar o valor que uma divindade tem na comunidade em que se enquadra. Marte era um dos deuses mais relevantes no panteão romano⁵.

Ares, apesar de ser um deus desprezado, é membro do δωδεκάθεον, faz parte dos “Doze”. Outras divindades, como Héracles e Pandora, tinham maior importância cultural e mitológica mas, pelo menos na lista canónica, não fazem parte da lista. O que explica a inclusão do deus bélico? A resposta encontra-se na necessidade humana que existia, e existe, em fazer guerra. A ambição e a discordância conseguem facilmente gerar um conflito, como o comprovou a Guerra do Peloponeso, apenas para nomear uma das mais célebres disputas entre povos gregos. Apesar disto, há que realçar, ao mesmo tempo, o facto de estes povos terem a noção dos problemas inerentes a uma atitude guerreira desenfreada e das mais-valias que os períodos de paz trazem. A discussão também leva a

¹ Cf. *Il.* 5.890-895.

² Vide *Il.* 13.301; *Od.* 8.361; HDT., 5.7.

³ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 332.

⁴ Eram escassos, mas existiam, vide PAUS., 2.32.9, em Trezena; 3.22.6, em Gerontras; 2.8.11, Halicarnasso. Sobre a pouca importância de Ares na religião e mitologia grega, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 332-333.

⁵ Ovídio identifica Marte como o pai de Rómulo, cf. *OV.*, *Fast.*, 3.11-25, 3.73-80.

questionar, contudo, se não será a guerra uma necessidade inescapável? A história tem vindo a comprovar que o é. Assim, não podemos olvidar que sem κατάβασις não pode existir ἀνάβασις, sem o Hades não pode existir o Olimpo, sem a Titanomaquia não podem existir os deuses. O mundo só se torna civilizado depois da guerra¹.

6.3 Representações Cinematográficas: Afrodite e Ares

6.3.1 Afrodite e Ares em obras cinematográficas previamente analisadas

Em capítulos anteriores, já vimos que Afrodite é uma das deusas mais recorrentemente retratadas e referidas no cinema. As primeiras longas-metragens a representar a olímpica foram *The Triumph of Venus* (1918) e *The Temple of Venus* (1923)². No primeiro filme, quem interpreta Afrodite é Betty Lee, desempenhando o papel da imortal pela qual todos se enamoram, incluindo-se nestes Zeus. No segundo, é Celeste Lee que assume o papel de deusa do amor, aparecendo de forma mais breve e acompanhada por Eros.

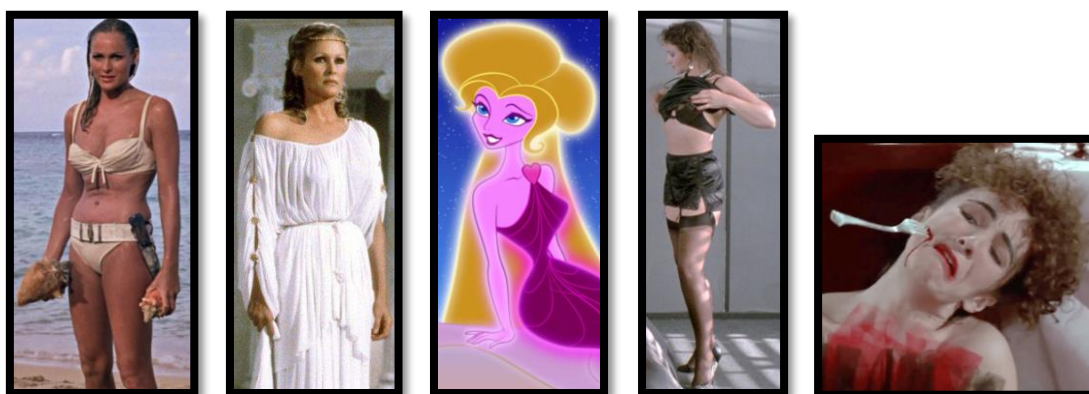


Ilustração 128 – Duas primeiras imagens: Ursula Andress enquanto Honey Ryder em *Dr. No* (1962) e enquanto Afrodite em *Clash of the Titans* (1981). Ao centro: imagem promocional de Afrodite em *Hercules* (1997 e 1998-1999, na série, a voz é de Lisa Kudrow). À direita: Afrodite como prostituta em *A Zed and Two Noughts* (1985) e *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* (1989). Nesta última imagem, Patricia é ferida por Zeus e Ares vai de imediato socorrê-la, à semelhança do que acontece na *Iliada*.

No primeiro filme oficial de James Bond, denominado *Dr. No* (1962), uma jovem Ursula Andress é apresentada a emergir do mar com duas conchas nas mãos (vide ilustração 128), evocando-se o nascimento da própria Afrodite³. O filme de 62 aproveita todas as oportunidades para apresentar Andress quase despida e molhada, incorporando

¹ Vide MORRIS, Ian, *War! What Is It Good For?: The Role of Conflict and the Progress of Civilization from Primates to Robots*, Profile Books, London, 2014, pp. 3-112.

² Vide parte II, subcapítulo 3.1.

³ Apud CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 138, a autora prossegue com a ideia, indicando a importância e impacto que esta cena teve no cinema.

por completo o papel de primeira *bond girl*, ao mesmo tempo que alude à figura de Afrodite. *Clash of the Titans* (1981)¹ faz, com isto, um *casting* muito interessante para a Citereia. Ursula Andress, dezanove anos depois, desempenha o papel da deusa do amor no filme de 81, sem dúvida, ao que parece, devido ao êxito do *franchise* fílmico e impacte da cena de *Dr. No*².

Em *Helen of Troy* (1956)³, Helena (Rossana Podestà) é confundida com Afrodite, o que, como vimos, tem eco na mitologia grega. Nos dois filmes que analisámos de Peter Greenaway, a Citereia – sem receber uma representação directa, ou seja, em que se tente representar a deusa grega tal como se imagine que esta pudesse ser, mas sim de forma livre – é identificada com Afrodite Πόρνη, *i.e.*, prostituta. *A Zed & Two Noughts* (1985)⁴ tem uma personagem chamada “Venus de Milo” (Frances Barber), que é uma prostituta amadora. *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* (1989)⁵ inclui a personagem “Patricia” (Emer Gillespie) que, ao lado de Cory e Mr. Fitch, talvez retrate o trio Afrodite, Ares e Hefesto, respectivamente. *Hercules* (1997)⁶ apresenta Afrodite de forma passageira, com pele arroxeadada, cabelos loiros e olhos azuis (vide ilustração 128). Por fim, *Gods Behaving Badly* (2013)⁷ também retrataria Afrodite, associando-a à prostituição, dado que a personagem “Aphrodite”, desempenhada por Sharon Stone, é uma *call girl* (vide ilustração 103).

Ares, por sua vez, é muito menos representado do que a deusa do amor, mas não deixa de ser trabalhado no cinema. No *remake* e sequência *Clash of the Titans* (2010) e *Wrath of the Titans* (2012)⁸, Ares recebe duas formas de representação diferentes. No primeiro filme, o deus (Tamer Hassan) é visível apenas *en passant*, assumindo uma atitude pacífica, simplesmente de olímpico; no segundo filme, a divindade guerreira (Edgar Ramírez) não só recebe mais tempo de ecrã, como desempenha um papel crucial no enredo, assumindo uma atitude mais “homérica”. A longa-metragem de 2012 faz de Ares um vilão que, como vimos, é iconograficamente identificável com o diabo do Cristianismo e tenta destronar Zeus, vingando-se do tratamento desfavorecido que o deus-rei lhe dava na mitologia grega.

¹ Vide parte II, subcapítulo 3.5.

² Repetida por Halle Berry, num outro filme de James Bond, *Die Another Day* (2002), mas, talvez de forma mais célebre, por Pamela Anderson em *Baywatch* (1989-2001).

³ Vide parte II, subcapítulo 4.1.

⁴ Vide parte II, subcapítulo 3.6.

⁵ Vide ilustração 59 e parte III, subcapítulo 1.6.1.

⁶ Vide ilustração 64 e parte III, subcapítulo 1.6.2.

⁷ Vide parte III, subcapítulo 3.8.2.

⁸ Vide parte II, subcapítulo 3.8 e ilustração 34.

Em *Immortals* (2011), Ares (Daniel Sharman) tem um papel de quase figurante. Em *Hercules* (1997) surge o semblante do olímpico de forma breve¹. Nos filmes *John Wick* (2014)² e *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover* (1989)³, duas personagens são, possivelmente, evocações de Ares. Na longa-metragem de 1989 Cory (Ciarán Hinds) deverá identificar-se com o imortal guerreiro.



Ilustração 129 –Primeira imagem: Ares “Olímpico” em *Clash of the Titans* (2010), desempenhado por Tamer Hassan (armado, com barbas e cabelo longo, mas com pose aparentemente pacífica). Segunda imagem: Ares em *Hercules* (1997 e 1998-1999), com barbas brancas, a beber vinho e em má forma física, denotando-se a pouca “guerra” que pratica e o período de paz em que se vive. Terceira imagem: um Ares ainda “Olímpico” (Daniel Sharman em *Immortals* de 2011) mas que, desta vez, prepara-se para combater; a representação é estilizada, mas a boa forma física comprova que a este deus não falta guerra. Última imagem: o Ares “Homérico” de *Wrath of the Titans* (2012, Edgar Ramírez), irascível, suscitador de conflito, odioso e, neste filme, antagonista.

6.3.2 O trio Hefesto, Ares e Afrodite em *Vulcano, figlio di Giove* (1962)

Um outro filme de tipo *peplum*, *Vulcano, figlio di Giove* (1962), já foi mencionado no capítulo sobre Posídon⁴. Aqui, aprofundaremos um pouco mais esta obra, destacando a presença do trio Ares, Afrodite e Hefesto. *Vulcano* trata a história que relaciona estes três imortais. Esta foi a primeira longa-metragem realizada por Emimmo Salvi⁵, em que Zeus ou Júpiter (Furio Meniconi, o “Giove” titular) tem de lidar com insubordinações de “Marte, dio della guerra”; “Plutone, dio delle tenebre”; “Vulcano, dio del fuoco”; e “Venere, la meravigliosa dea della bellezza, che creava il subbuglio tra gli dei e i mortali per il suo amore”, como refere um entretítulo introdutório (neste filme, todos os deuses recebem os seus nomes latinos).

Uma sinopse da película comprova, porém, que Ares ou Marte (Roger Browne) é o grande antagonista, visto ser ele que se revolta directamente contra o deus-pai. O deus bélico desce à Terra e, juntamente com Afrodite (Annie Gorassini), incumbe os Trácios

¹ Vide ilustração 64.

² Vide parte II, subcapítulo 3.10.

³ Vide ilustração 59 e parte III, subcapítulo 1.6.1.

⁴ Vide parte III, subcapítulo 2.2.4.

⁵ O filme foi escrito por Ambrogio Molteni, Gino Stafford, Benito Ilforte e Emimmo Salvi.

de erigir um castelo mais belo do que o próprio Monte Olimpo. Zeus envia Hefesto (Iloosh Khoshabe¹, creditado como Rod Flash) e Etna (Bella Cortez) com a missão de encontrarem Ares. Os Trácios acabam por capturar Etna e por torturá-la, mas Hefesto salva-a. Em seguida, o deus da forja incentiva uma revolta por parte dos escravos trácios. No fim, Ares e Afrodite voltam ao Olimpo, enquanto Hefesto permanece na Terra com Etna. Estas são as linhas gerais do filme.



Ilustração 130 – À esquerda: Afrodite (ou “Vénus”, Annie Gorassini) loira, com um olhar sedutor e malicioso. À direita: Zeus prepara-se para expulsar Hades do Olimpo; atrás dele está, talvez, uma estátua de Δίκη, a deusa da justiça, que aparenta segurar numa balança.

Foquemo-nos agora no trio Afrodite, Hefesto e Ares.

O início da longa-metragem representa uma das aventuras amorosas de Afrodite, nomeadamente, com um dos mortais preferidos da deusa: Adónis (actor não creditado). O mortal tem ciúmes dos deuses Ares e Hefesto, pois pensa que a sua amada prefere um imortal a um homem. Afrodite demonstra ser, não só sedutora, mas também provocadora, incitando os ciúmes de Adónis, ao dizer que, quando se deitar com outro indivíduo, vai estar sempre a pensar em Adónis.

No Olimpo, a deusa do amor é tratada como uma filha mimada devido à benevolência de Zeus. Assim, o deus-pai pondera casar Afrodite com Hefesto ou, talvez, com Ares. A Citereia nunca perde a atitude sedutora e maliciosa ao longo de toda a narrativa. Todas as actrizes femininas usam pouca roupa, como costuma acontecer no subgénero *peplum*, mas Afrodite é a única actriz loira, a única que se apresenta quase nua e a única que segura num espelho, tal como a deusa o faz em várias das suas representações.

Do trio divino, o segundo elemento introduzido é Hefesto. Ele está numa gruta em que se encontra a sua forja, repleta de estátuas, de armas e escudos. O deus da metalurgia é respeitável e musculado, vestindo-se genericamente, como qualquer outro protagonista de um filme do tipo “espada e sandália”. O deus da guerra, por sua vez, é retratado com um visual semelhante, mas tem uma personalidade ciumenta e invejosa: ao visitar a forja

¹ O actor é iraniano; parte significativa desta longa-metragem *sword and sandal* foi filmada no Irão.

de Hefesto, ele diz que pretende levar um magnífico escudo consigo, o que o deus metalúrgico recusa, afirmando que esse escudo é para Aquiles¹. Os dois olímpicos iniciam uma luta entre si devido a Afrodite. Nenhum deles vence, porque são interrompidos por Zeus. O Crónida ordena que durante dois meses os dois imortais percam o poder que os caracteriza. Ares, porém, impaciente, decide escapar do Olimpo com Afrodite. Tudo isto sucede-se nos primeiros 15 minutos de filme.



Ilustração 131 – Ares e Hefesto, na forja deste último. Ares olha, com inveja, para o escudo de Aquiles (mais à direita da imagem), enquanto Hefesto continua a trabalhar sem ser distraído pelo deus da guerra. Destaque para o facto de Ares também ser loiro, tal como Afrodite. Estes dois últimos deuses são os únicos com o cabelo dessa cor.

Vulcano prossegue, desenvolvendo duas linhas narrativas essenciais. A primeira conta a história da revolta e plano de Ares para ultrapassar o reino do Olimpo. Numa das cenas, Hefesto surge ferido, sendo a personagem “Etna” (o nome do vulcão associado a Hefesto na mitologia grega²) quem o acode. Concomitantemente, o segundo arco narrativo essencial trata a paixão crescente de Hefesto por Etna.

Um dos engenhos que os argumentistas colocam na história é o facto de os deuses, quando descem à terra, passarem a ser simples mortais. Esta escolha tem o intuito de fornecer consequências à decisão final de Hefesto. Ele pretende ficar na Terra (afirmando-se, indirectamente, que ser um homem é preferível a ser um olímpico). A opção também corresponde à ideia de dificultar a vida dos deuses na terra, não tendo a ajuda dos poderes sobrenaturais que os definem (o que também ajuda ao baixo orçamento da produção).

Vulcano conta com a presença de outras entidades divinas, como: Hermes, “o mensageiro dos deuses”³ (Isarco Ravaoli); Hera, “a mulher de Zeus” (Yvonne Sire); Hades, “deus da escuridão” (Gordon Mitchell); e Posídon, “deus do mar” (Omero

¹ Possível referência à produção do escudo de Aquiles, por pedido de Tétis, vide *Il.* 18.478-608.

² Na narrativa filmica, Etna é uma “ninfa siciliana”. “Etna” provém do célebre monte localizado na Sicília com o mesmo nome. Etimologicamente, Etna relaciona-se, possivelmente, com a palavra grega “αἶθω”, s. “eu ardo”, o que se pode relacionar com o fogo da forja de Hefesto.

³ Na versão deste filme que visionámos, os entretítulos estão em italiano, mas a longa-metragem estava dobrada em inglês, pelo que, nas referências às falas, optámos por traduzir para português.

Gargano). Nesta diegese, Hermes é também um conselheiro de Zeus, sendo chamado por Posídon como “o maior ladrão do Olimpo”. Hera tenta, ocasionalmente, proteger Hefesto, mas não tem qualquer influência no enredo. Hades, que passa a maioria do tempo no Olimpo e não no submundo, assume o papel de gerador de conflito. O deus “da escuridão” promove e apoia o plano de Ares, às escondidas do irmão celestial. Hades desafia a supremacia de Zeus, rindo-se às gargalhadas na cara do deus-rei. No fim, Zeus envia, com as próprias mãos e poderes, o deus enganador para o reino do submundo, para “as sombras”.

Vulcano, figlio di Giove tenta usar a personagem mitológica “Hefesto” e fazer dele um herói, alguém justo, libertador, assertivo e estóico¹. Ao mesmo tempo, tenta-se fazer de Ares o antagonista. Faz sentido que um deus desprezado no panteão grego seja, nesta neo-mitologia, reformulado de modo a poder vingar-se. Ares também é, no entanto, o vilão, pelo que o plano que pretende cumprir é interrompido pelo “herói”, Hefesto. O filme termina como começou, com uma luta entre ambos os olímpicos. Desta feita, os dois deuses usam armas, Ares usa uma espada e Hefesto uma clava (aproximando o deus de Héracles, talvez o mais importante dos heróis gregos). O embate termina numa sequência de luta livre entre os dois. No momento em que Hefesto se prepara para matar Ares, Zeus volta a intervir. O “rei do Olimpo” e “pai de todos os deuses”, como é referido, castiga os Trácios e Ares. O Tonitruante é o último a rir, às gargalhadas, terminando assim o filme.

6.4 Representações Cinematográficas: Afrodite

6.4.1 A sobrevivência de Afrodite como símbolo do desejo sexual

Os filmes que mencionámos no subcapítulo anterior, pertencentes às primeiras décadas de cinema, apesar de serem as primeiras longas-metragens que representam a deusa do amor no cinema, não foram os primeiros filmes a fazê-lo. Algumas curtas-metragens nos primórdios do cinema optaram por retratar as histórias de Afrodite e Eros, sempre denominados pelos nomes latinos “Vénus” e “Cupido”, seguindo a tradição renascentista. Uma destas curtas, produzida em 1913 pela Pathé Frères, intitula-se *Le mariage de l'amour*, realizada por Daniel Riche e com a participação da

¹ Dos Doze aqui elencados, Hefesto talvez seja o deus mais estóico. Ele é coxo, é gozado por todos os outros membros do panteão, é traído, mas parece nunca sair demasiado afectado destas situações. Se for possível associar o Estoicismo a um deus, Hefesto seria a escolha mais apropriada (à excepção de Héracles, claro).

bailarina e atriz Stacia Napierkowska no papel de Psique. A história que o filme conta é, precisamente, a da relação amorosa entre Psique e Eros (ou Cupido, desempenhado por Andrée Pascal)¹. Trata-se, portanto, de uma adaptação do mito do Amor e da Alma.

Uma das cenas representa Afrodite (atriz não creditada) numa assembleia divina: a deusa encontra-se vestida da mesma forma que a protagonista, de branco, destacando-se assim do plano de fundo, mais escuro (vide ilustração 132). Todos os membros desta reunião vestem-se do mesmo modo. A representação destes “imortais” é diferente da representação de Psique e Cupido: os primeiros destacam-se através do branco, cor “associada com a beleza intemporal”, mas que “tem falta de profundidade”²; os segundos são os únicos a receber o tratamento privilegiado da multicor.

Na última cena, Psique é seduzida por Cupido, numa sequência com espíritos que surgem como fantasmas a trazer comida. Outros elementos que vão surgindo são estátuas, flores, tapetes de pele de tigre e outros ornamentos aprimorados. Para “seduzir” Psique e, por conseguinte, a audiência, usam-se “efeitos especiais dos gêneros fantástico e *trick films*”³. Mas nenhum destes elementos é destacado com multicor. Esse enaltecimento é reservado ao momento de paixão entre os dois protagonistas. “As cores parecem ser a norma contra as quais o divino, o miraculoso e o exótico são realçados [...]”⁴. Esta curta tem pouco que ver com Afrodite, mas o tema central que narra não se podia coadunar mais com a deusa do amor.



Ilustração 132 – Cupido (Andrée Pascal), em destaque, à direita, segurando um arco com o qual dispara as suas setas. O deus usa um diadema nos cabelos ondulados e veste uma túnica branca; à sua frente está Psique adormecida (Stacia Napierkowska).

Uma outra curta-metragem que se associa mais com Citereia é *Venus and Adonis* (1914), produzido pela Selig Polyscope Company, realizado por Otis

Turner e escrito por James Oliver Curwood. A narrativa que este filme conta é uma versão muito livre do mito de Adónis (Robert V. Ferguson), da paixão que por ele nutriu Afrodite

¹ Sobre este mito, vide APUL., *Met.*, 4.28-6.24; e RODRIGUES, *Op. Cit.*, 2012, pp. 297-303.

² Vide Michelakis, *Op. Cit.*, 2017, pp. 30-31.

³ Cf. YUMIBE, J., *Moving Color: Early Film, Mass Culture, Modernism*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ, 2012, p. 126.

⁴ Cf. Michelakis, *Op. Cit.*, 2017, p. 31.

ou Vénus (Marie Snyder). A deusa é descrita na *Moving Picture World* como uma “maiden lady”, enquanto Adónis é descrito como “a skinny old chap, with whiskers”¹.

No mesmo ano, foi produzida, pela mesma companhia, *The Story of Venus* (1914), realizada por Norval MacGregor e escrita por Gilson Willets. Mais uma vez, o enredo tenta aproximar o divino do humano. Afrodite (Adele Lane), de novo com o nome romano, tal como acontece com o resto do panteão, recebe uma proposta de Zeus para casar com Hefesto² ou com Ares (William Scott). A deusa recusa ambos.

Noutro momento, a Citereia vai-se refrescar no mar, mas começa a afogar-se e é Posídon, retratado como um marinheiro, quem a salva. Em seguida, Afrodite conhece Adónis (Frank Newburg), um caçador, e apaixonam-se “violentamente” um pelo outro. Todos os dias, os apaixonados encontram-se secretamente, pois a divindade ainda está prometida a Hefesto ou a Ares. Certo dia, Adónis é morto por um javali selvagem, seguindo, neste pormenor, o mito original.

A segunda parte do filme explora o mito do julgamento de Páris, com algumas diferenças: o prémio que “a mais bela” recebe é a “maçã da discórdia”, mais um fardo do que um troféu. Vitória informa Ares e Hefesto que, se conseguirem libertar Afrodite deste fardo, podem ficar com ela. Ares é quem consegue fazê-lo, vencendo uma corrida com o deus da metalurgia. O deus da guerra vence, retira a maçã a Afrodite e lança-a aos porcos de Circe que, grata, promete casar-se com Ares³.

Afrodite, dea dell'amore (1958), um filme de “espada e sandália” ou *peplum*, também tem como tema central a paixão entre um homem e uma mulher, mesmo que a deusa não marque presença efectiva. Jon Solomon refere que a insinuação erótico-sexual é uma constante neste subgénero⁴; a existência de uma *femme fatale* é obrigatória, e preferencialmente alguém que mostre muito o corpo. A personagem “Lerna” (Isabelle Corey) não é excepção.

O filme também ficou conhecido pelo título inglês *Slave Women of Corinth* e não deve ser confundido com outra película que partilha, em algumas versões, o mesmo nome: *Afrodite, dea dell'amore* (1958) realizado por Fernando Cerchio e Victor Tourjansky. A

¹ Cf. *Moving Picture World*, Chalmers Publishing Company, New York, 1914, Jan-Mar., 19/1156.

² Os actores que desempenham os papéis de Hefesto, Zeus, Posídon, Vitória e Circe não estão identificados nos créditos.

³ Estas são as informações disponíveis na *Moving Picture World*, Chalmers Publishing Company, New York, Jan-Mar., 1914, vol. 19, p. 1426; grande parte destes filmes já não existe na actualidade, devido à má preservação das cópias originais.

⁴ Vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 314. Para uma sinopse do filme, vide ELLEY, D., *The Epic Film: Myth and History*, Routledge, London, 1984, p. 74, 124 e 167.

longa-metragem a que nos referimos no parágrafo anterior foi realizada por Mario Bonnard¹. O enredo desta obra gira em torno da encomenda de uma estátua de Afrodite a um escultor chamado Demétrio² (Anthony Steffen ou Antonio de Teffè). A história decorre em 67 d.C., na cidade de Corinto, em que o governador local pretende agradar o imperador romano Nero, encomendando por isso a estátua mencionada. Lerna é a jovem escrava por quem Demétrio se apaixona. Ela também é cristã, o que leva Demétrio a converter-se de imediato.

O desfecho do filme conta com a intervenção do exército romano. Numa cidade grega em desordem, são os Romanos quem traz a reorganização e a paz. Em jeito de conclusão, podemos repetir as palavras de M. Cyrino: “[O filme usa] o tema do romance do artista grego por uma bela modelo, contra o pano de fundo visual e narrativo de uma criação sua da estátua de Afrodite, deusa da beleza e do desejo erótico”³.

Num filme mais recente, *Death Becomes Her* (1992), realizado por Robert Zemeckis e escrito por Martin Donovan e David Koepp, o enredo gira em torno da rivalidade de duas mulheres. Madeline Ashton (Meryl Streep) e Helen Sharp (Goldie Hawn) são arqui-inimigas⁴. Elas têm, em momentos diferentes, o mesmo homem como marido (Ernest Menville interpretado por Bruce Willis) e vivem obcecadas em procurar uma solução para evitar o envelhecimento e, por conseguinte, para a mortalidade.



Ilustração 133 – À esquerda: cartaz promocional de *Death Becomes Her* (1992), em que o elixir da juventude encontra-se destacado ao centro e enquadrado entre dois seios femininos. Na *tagline*, está escrito: “In a small bottle... The fountain of youth. The secret of eternal life. The power of an ancient potion. Sometimes it works... sometimes it doesn’t”;

esta simples frase já incorpora em si alusões à imortalidade dos deuses gregos, tal como a cena inframencionada o faz. À direita: Madeline e Ernest olham para o buraco de Helen; através dele, vêem o grande objectivo das duas protagonistas, uma estátua de Afrodite, ou seja, quem elas gostariam de ser. Uma forma macabra de criar momentos cómicos e que consegue criar situações em que ser imortal não é assim tão agradável.

¹ Entre os escritores incluem-se: Mario Bonnard, Sergio Leone, Alberto Manca, Ugo Moretti e Mario di Nardo.

² Esta história sofre, portanto, uma possível influência do mito de Pigmalião, da lenda de Afrodite de Cnido e o tema de Frine. Vide RODRIGUES, N.S., “A donzela de marfim: agalmatofilia como representação estética na Antiguidade Clássica”, *Artis*, Lisboa, 2007, 6/61-71.

³ Cf. CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 137.

⁴ Madeline é uma possível referência a Maria Madalena, e Helen a Helena de Tróia.

As duas *femme fatales* partilham o intuito de passarem a ser eternamente jovens e belas. Uma delas consegue, finalmente, encontrar um elixir que cumpre esses objectivos. Numa das cenas finais, a já imortal Madeline confronta violentamente Helen. O embate dá-se num pátio com piscina e decorado, entre outros objectos, com uma Afrodite Cnídia. Madeline pega numa *shotgun* e faz um buraco enorme no abdómen da rival. Helen cai na piscina. Esta última personagem também tinha, todavia, ingerido o elixir. Assim, consegue emergir da água, tal como uma Afrodite anadiómena ou recém-nascida do mar. A perspectiva da câmara filma a personagem de frente, com a estátua da deusa atrás de si, visível através do enorme orifício que tem na barriga (vide ilustração 133). Helen, despreocupada com o novo orifício, não se aborrece com esse facto, mas sim com o de estar molhada, afirmando irritada: “I’m all wet!”. O tema central do filme é, portanto, a vaidade feminina e o desejo de permanecer jovem, bela e imortal para sempre, ou seja, de ser uma deusa como Afrodite¹.

Por fim, centremo-nos no videojogo *God of War III* (2010)². Neste, o protagonista e anti-herói Kratos encontra Afrodite nua (voz de April Stewart) nos seus aposentos – uma enorme cama de casal coberta com lençóis de seda. A deusa do amor seduz o protagonista e difama Hefesto, afirmando que há muito tempo que anseia por um homem “a sério”.



Ilustração 134 – Afrodite em *God of War III* (2010). À esquerda: a deusa seduz Kratos, estando parcialmente nua e deitada numa cama decorada com corações estilizados. À direita: a dita cama, que quase parece um trono, enaltecendo-se o poder de Citereia; destaque para a iluminação brilhante e para os dois *erotes* por cima da cama.

Ao contrário do que acontece com deuses masculinos, em que o arco narrativo termina com um confronto final, ou de deusas como Hera, em que o jogador tem de resolver um *puzzle* para poder prosseguir, aqui a única dificuldade é a escolha entre

¹ Sobre este filme, vide SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 24; CYRINO, *Op. Cit.*, 2010, p. 137 e 138.

² O jogo já foi tratado na parte III, subcapítulos 1.5.7, 1.7.4 e 5.5.

manter relações sexuais com Afrodite ou não. Se o jogador recusar, no entanto, o jogo obriga a que se volte à mesma situação e à mesma escolha, até que se aceite. Não existe qualquer dilema, apesar de assim o parecer, pois a opção é sempre a mesma. No decurso do acto, duas das acompanhantes de Afrodite, também parcialmente despidas, juntam-se a eles. Quando a cena termina, Afrodite quer repetir a acção, mas Kratos recusa. A deusa, irritada, diz ao anti-herói que vá então pedir ajuda a Hefesto. Toda a cena recorda, mais uma vez, o papel de Afrodite como Πόρνη.

6.5 Representações Cinematográficas: Ares

6.5.1 A sobrevivência de Ares enquanto símbolo de destruição total

Ares tem muito menos representações cinematográficas, quando comparado com Afrodite. O primeiro filme que mencionaremos é mais uma produção da australiana Burbank Animation Studios. O realizador de *Hercules* (1997) não foi creditado, mas sabemos que a história foi escrita por Roz Phillips, Roddy Lee e Leonard Lee. Apenas quatro actores providenciaram as suas vozes para todo o filme, pelo que, nenhum deles é creditado como interpretando uma personagem específica¹. O filme começa com uma luta entre dois jovens, enquanto um homem idoso, que veste uma pele de leão, os separa. Este último personagem é um Héracles velho, mas sábio, tão sábio que chega a ter a capacidade de ver o futuro (uma vez mais, todas as personagens são tratadas pelos nomes latinos).

Assim, e surpreendentemente, é o herói que informa os dois jovens da sua futura condição de entidade divina. Um deles é Marte e será “o deus da guerra”; o outro é Saturno e será o “deus da natureza”; o primeiro é equiparável a Ares, o segundo a um Crono reformulado. Héracles, em diálogo com os dois adolescentes, afirma: “Saturn, you love to create beautiful things... While you, young Mars, want nothing more than to destroy them”; um Ares com o sobrolho franzido responde, exclamando: “Yes! Destroy! Destroy! I’ll be the best god of war ever, I like to destroy everything”; por tal, estabelece-se, à partida, a essência do Ares “homérico”.

Apesar disto, o sábio Héracles adverte: “War must only be a means of making peace, when there’s no other way. War should never destroy, it should create harmony”; Ares responde: “but I hate harmony”, e Héracles replica: “Oh, you have much to learn Mars. I was once young myself, when I was an even more hot-headedeed young god than

¹ Estes actores são: Caz Adams, Tony Bellette, Ric Herbert e Lee Perry.

you are. I had to learn to control my passions and my wildness”. Neste diálogo, surgem possíveis menções a uma das filhas de Ares e Afrodite: Harmonia; surge também a ideia de que a guerra é aceitável, se a destruição que causa servir meramente o propósito de reconstruir; e, também, a noção de que Ares se deixa vencer por πάθος, pela “emoção”, e que tem uma personalidade selvagem. Depois destas cenas introdutórias, Hércules começa a contar a história de como se tornou um deus e o desenvolvimento da narrativa começa.

O filme também conta com representações de deuses como: Zeus, com um bastão em forma de raio; Hera, coroada, inimiga de Hércules e, aparentemente, vesga; Apolo, moreno, descontraído e vestindo uma camisola com um enorme sol desenhado; Posídon que segura o tridente, é idoso, e o azul e branco são as cores que predominam no seu vestuário; Gaia, uma velha, corcunda e rezingona; e, por fim, Éris ou Némesis, que aconselha que seja Hera a decidir o destino de Hércules. Zeus segue esse conselho e, deste modo, dá-se início aos Doze Trabalhos do herói¹.



Ilustração 135 – A supremacia do herói em *Hercules* (1997). Hércules ou Hércules repreende dois deuses jovens: Marte ou Ares, com uma fita azul e para quem o herói olha; e Saturno ou Crono, vestido de roxo e com uma fita vermelha na cabeça.

Ao longo da narração das aventuras hercúleas, Ares vai aprendendo a pensar, ao invés de simplesmente destruir sem medida, de modo a agir mais como a Atena mitológica, inexistente nesta narrativa. Ou, como diz o protagonista no final do filme: “I learned to think, not fight. Create not destroy. And I had learned that strength was nothing without knowledge”. O filme tem pouca qualidade, dispensaram-se os menores dos esforços para a sua produção, mas, ainda assim, a mensagem moral subjacente não deixa de incluir o mínimo de informação sobre a mitologia grega e de oferecer uma leitura que merece ser comentada.

O enredo de *Hercules* (1997) tem como protagonista um homem, um herói e, mais tarde, um deus. Hércules é o mais sábio das personagens, o que tem de ultrapassar os desafios mais difíceis. Os deuses de nascença não são mais que adolescentes ou velhos indecisos e rabugentos. O panteão grego perde toda a sua importância e autoridade. Esta é a criação possível de escritores e animadores de formação cristã, monoteísta, em que um só homem, um só herói, um só deus faz para si mais sentido, do que uma multiplicidade de imortais. O tipo de representação de alguns dos Doze Deuses reforça

¹ No filme só são representados três: o Leão de Nemea, a Hidra de Lerna e Cérbero.

esta ideia subliminar. O conhecimento que este cineastas têm da mitologia grega, ao contrário do que acontece noutros filmes de animação, denota que existiu uma leitura superficial das fontes, o que resulta numa obra cinematográfica, também ela, simplista. Os criadores deste filme dirigem-se, única e exclusivamente, a crianças, transmitindo-lhes mensagens associadas à ética essencialmente cristã como: “não deves roubar”.

Noutras obras cinematográficas, a mesma ideia de Ares enquanto um deus destruidor mantém-se.



Ilustração 136 – À esquerda: Ares em *God of War* (2005). À direita: pormenor da armadura de Ares. Destaque para a ligação de Ares com o submundo. Os cabelos do deus parecem estar em chamas, relembrando o fogo do inferno cristão¹. Na armadura, encontram-se representados cães com duas ou três cabeças, possíveis referências a Ortro ou Cérbero, respectivamente. Cérbero era, na mitologia, o cão tricéfalo que guarda o Hades; Ortro era o seu irmão bicéfalo.

“I have taught you many ways to kill a mortal, Kratos. Flesh that burns, bones that break. But to break a man's spirit, is to truly destroy him”². É necessário referir, num capítulo sobre Ares, o jogo *God of War*, em especial, o primeiro volume da saga neo-mitológica, datado de 2005³. O deus da guerra é o antagonista principal deste videojogo. Ares, como já vimos acontecer em filmes como *Vulcano, figlio di Giove* (1962), *Wrath of the Titans* (2012) e *Wonder Woman* (2009) tenta executar um plano para destronar Zeus.

É aqui que entra Kratos, o contraponto mortal de Ares. Ao contrário do filme de 62, em que Hefesto é transformado num mortal, neste jogo, Kratos torna-se numa divindade: no deus da guerra. Isto acontece, porque é Ares quem leva Kratos a chacinar todos os humanos que se colocam diante de si, incluindo a própria família do espartano. A consequência disto é que o anti-herói vira a sua fúria contra os deuses do Olimpo, começando com a divindade mais belicista.

Nesta história, Ares e Atena, protectora do ainda herói Kratos, são inimigos, tal como acontece na *Ilíada*. A deusa da sabedoria instrui Kratos para que este mate o deus da guerra, dizendo-lho o modo como poderá fazê-lo. Enquanto o espartano procura pelos instrumentos necessários para matar um deus (a caixa de Pandora⁴), Ares vai a Atenas e

¹ Talvez mais bem descrito por Dante Alighieri, vide DANTE, *Inferno*, canto 12, 14, 19 e 25.

² A personagem “Ares” (voz de Steve Blum) presente em *God of War* (2005) e *God of War: Ascension* (2013).

³ Sobre este jogo, vide parte III, subcapítulo 1.5.7 e 5.5.

⁴ Na verdade, a “caixa de Pandora” era, na mitologia grega, uma jarra, vide HES., *Op.*, 90-105.

começa a destruir a cidade, assumindo a sua forma gigantesca. De modo a evitar que Kratos e Atena prossigam com os seus objectivos, Ares mata Kratos e recupera a “caixa de Pandora”. O herói espartano, contudo, consegue regressar do mundo dos mortos. No fim, com a ajuda de uma espada enviada por Atena ao seu protegido, Ares é assassinado. Com a morte de Ares, Kratos toma o seu lugar enquanto deus da guerra. Daí em diante, Ares passa a ser conhecido como “the Fallen god” (à semelhança do que acontece com Hefesto na mitologia grega).



Ilustração 137 – A evolução de Ares em *Wonder Woman* (2017). À esquerda: “Ares” como o general germânico Ludendorff (Danny Huston). Segunda imagem: Sir Patrick (David Thewlis) ou “Ares”, enquanto diplomata. Duas últimas imagens: Ares como o irascível deus da guerra.

Por fim, e em tempos mais recentes, Ares surge num *blockbuster* de enorme êxito intitulado *Wonder Woman* (2017)¹. A personagem do deus da guerra é o antagonista principal, mas também serve de *plot device* para o desfecho da narrativa. Os argumentistas dão a entender que Ares é uma personagem, mas revelam que afinal é outra. O “primeiro” Ares é um general alemão, chamado Ludendorff e interpretado por Danny Huston. O “segundo” e verdadeiro Ares é, aparentemente, um diplomata, que vem a revelar-se ser o vilão principal. Ares adopta assim o pseudónimo “Sir Patrick” (David Thewlis), sendo creditado com este nome. A personagem “deus da guerra” é muito pouco desenvolvida. Sabemos que as suas intenções finais são destruir as Amazonas e que Ares é o responsável pela morte do amado de Diana Prince (a protagonista titular, Gal Gadot), chamado Steve Trevor (Chris Pine). Mais uma vez, Ares é incorporado numa neo-mitologia com o papel de antagonista. Além da relação que tem com Afrodite, este terá sido o traço da sua identidade mitológica que melhor sobreviveu.

¹ Sobre os criadores deste filme, vide parte III, subcapítulo 3.9.1.

7. Hermes (e “o” Hades)

7.1 Hermes na religião e mitologia gregas

“Em qualquer lugar que uma entrada exista, que uma estrada seja usada, aí encontra-se o companheiro espectacular”¹. A forma mais antiga do nome “Hermes” surge já no Linear B². Ἑρμῆς talvez derive da palavra ἔρμα ou ἔρμαϊον³, que se pode traduzir como “pilar”, mas também como “pilha de pedra”, um objecto que funcionava como marco de um caminho ou fronteira⁴: “gradualmente, o deus, e o pilar que o representava, foram-se tornando cada vez mais antropomórficos [...] deram-lhe um falo para promover a fertilidade, emergindo finalmente como uma figura completamente humana”, como propõe W.K.C. Guthrie⁵.

Hermes é o deus dos viajantes e, portanto, dos mercadores⁶, das entradas e das fronteiras, da liminaridade, sendo estas algumas das principais características que o definem⁷. Por tal, o olímpico também se associa com a ladroagem⁸, com achados fortuitos, e com as transições entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Este deus também era o protector de mensageiros. A função de Hermes, na mitologia, como arauto dos

¹ Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 114.

² Vide BEEKES, R.S.P., *Etymological Dictionary of Greek*, Leiden, Brill, Boston, 2010, pp. 461–462.

³ Autores como Émile Boisacq afirmam que a etimologia de “Hermes” é desconhecida; mas autores como M. Nilsson, sugerem que Hermes tem uma das etimologias mais óbvias, propondo-se a mesma que é aqui apresentada. Vide BOISACQ, É., *Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque*, Librairie C. Klincksieck, Paris, 1916, p. 282, n. 3; e NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 109, respectivamente.

⁴ Este objecto é mencionado na *Odisseia*, cf. *Od.* 16.471: “Ἑρμαῖος λόφος”. O culto a um “deus-pilar” não era exclusivo a Hermes, este tipo de culto seria, aliás, anterior à chegada dos gregos, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 93.

⁵ Cf. *Id.*, *Ibid.*, p. 89. W. Burkert afirma que, enquanto sinal, o falo deve ser anterior à pilha de pedras, cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 307 e 308.

⁶ Hermes protegia os mercados e as assembleias de homens.

⁷ Um dos atributos do deus era o pétaso, πέτασος, um chapéu usado por viajantes para protegerem-se do sol e da chuva. O acessório é representado inúmeras vezes na arte. No cinema, já mencionámos uma obra, *Edipo Re* (1967), em que o protagonista também usa um pétaso; sobre o filme vide parte III, subcapítulo 3.7.5.

⁸ O epíteto é ἀλκείκακος. Na *Ilíada*, quando Aquiles continua a maltratar o corpo de Heitor, a primeira ideia dos deuses para interromper a ofensa é pedir a Hermes que roube o corpo, cf. *Il.* 24.24. Anteriormente, relembra-se o momento em que Ares foi acorrentado por Oto e Efialtes, o deus da guerra só foi solto por Hermes, cf. *Il.* 5.382-391. Foi Hermes quem deu à mulher, no momento de criação desta: “mentiras, palavras sedutoras e carácter volúvel”, cf. HES., *Op.*, 76-79. Autólico, filho de Hermes e Quíone, foi enaltecido pelo seu pai como o melhor dos homens nas artes de roubar e de cometer perjúrio, ele era avô de Ulisses, vide OV., *Met.*, 11.301-315. Hermes é o patrono divino de todos os ladrões, mas também de qualquer um que seja bem-sucedido a enganar (a associação aos ladrões é mais evidente em Mercúrio e alguns autores defendem mesmo que ela é inexistente em Hermes). Estas características não fazem de Hermes um deus necessariamente marginal, não nos podemos esquecer que personagens primordiais como Prometeu ou Crono também usaram o engano como armas (é possível que o próprio “Hermes” seja uma evolução grega de uma entidade divina bastante anterior; vide OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 106-107); vide ainda *Hymns. Hom.* 4.282 sq.; *Il.* 10.267, *Od.* 19.395; PLUT., *Mor. Quaest. Graec.* 55 (em que o autor refere a permissão de se roubar em Samos, num festival de Hermes).

deuses, ἄγγελος (palavra que deu origem a “anjo”), será uma influência não-grega¹. Na religião e mitologia gregas, Hermes terá nascido: no Monte Cilene, na Arcádia, resultado de uma união da plêiade Maia com Zeus²; segundo os Beócios, no Monte do “Caduceu”, κηρύκειον; ou em Tebas³. Heródoto informa que os Trácios eram quem mais adorava Hermes, considerando-o um antepassado seu⁴.

Em comparação com os outros membros do Δωδεκάθεον, Hermes não é um deus com um enorme culto público. Ele tinha poucos santuários, poucos festivais e poucos templos a si dedicados. O deus revelava, contudo, importância cultural no espectro privado, doméstico. Na Arcádia, Hermes desempenhava uma função pastoral de alguma relevância, mas os locais em que o culto à sua figura predominava situavam-se na Ática, na Beócia e no Peloponeso.

Outras divindades com que o deus mensageiro se agrupava eram Pã e as ninfas. Hermes também partilha traços identificativos com Perseu, de que são exemplo o calçado alado, a capa da invisibilidade (também chamada de “capa de Hades”⁵) e a ἄρπη, uma arma que se encontra algures entre uma foice e uma espada⁶. Muitos destes elementos são mágicos. Hermes também era patrono da magia, uma área que os Poemas Homéricos evitavam, ainda assim, o deus não deixa de marcar presença, mesmo que esporádica, nestas obras. Na *Odisseia*, é Hermes quem oferece uma “planta”, chamada μῶλυ, a Ulisses para que o herói possa resistir aos feitiços de Circe⁷. O deus mensageiro possui, como já referido, uma “varinha mágica”, a que os Gregos chamavam de κηρύκειον, s. “caduceu”⁸. Em inúmeros exemplos literários, o deus surge de repente ou sem aviso, estando subitamente presente em determinado lugar⁹.

Em muitos casos, e por ser um deus engenhoso, δόλιος, Hermes é tratado como o servo dos restantes olímpicos e, em especial, de Zeus¹⁰. Um pouco como acontece com

¹ Cf. LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 144. Alguns dos traços do deus, como a ladroagem, o facto de ser um deus aparentemente mais fraco e de ter ligação com personagens mitológicas primordiais, talvez possam abrir o caminho para comprovar que Hermes não é inteira, nem originalmente, grego, à semelhança do que aconteceria com Ares ou Dioniso. W.K.C. Guthrie aborda o assunto, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, pp. 92-93. Os deuses egípcios, por exemplo, que se podem associar a Hermes são: Anúbis, condutor de almas para o submundo; ou Tot, deus da inteligência e escriba no dia do julgamento final.

² Vide *Od.* 24.1; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.10.1-2; PAUS., 8.17.1-2.

³ Vide LARSON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 144, 148.

⁴ Cf. HDT., 5.7.

⁵ Vide *Il.* 5.845.

⁶ Sobre a proximidade entre Hermes e Perseu, vide OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 106.

⁷ Vide *Od.* 10.302-306.

⁸ Entre outras coisas, Hermes usava o caduceu para adormecer ou acordar os homens, cf. *Il.* 343-344. Sobre Hermes e o sono, vide *Il.* 24.445; *Hymns. Hom.*, 4.448 sq., 4.14.

⁹ Vide *Hymns. Hom.*, 146; PLUT., *Mor. De garr.*, 2.

¹⁰ Vide *Od.* 5.29; AESCH., *PV*, 941 sq.

Hefesto, o deus mensageiro não prima pela coragem, mas antes pela capacidade e facilidade que tem em, por exemplo, acender o lume¹, cortar madeira, carne, ou servir vinho². Apesar de ser um olímpico irrefutável, também é um dos servos mais eficientes do restante panteão³. Mas nada disto pretende indicar que Hermes era um deus menor, ele era parte essencial do Δωδεκάθεον. Um dos factores essenciais que contribui para esta importância é o papel que o olímpico assume, completamente diferente dos outros membros. Hermes é o mensageiro ideal, sendo incrivelmente rápido e possuindo o dom da palavra⁴. Hermes aparenta ser não só ladrão, mas também burlão.

O “quarto dia do mês” era entendido como o aniversário de Hermes⁵, pelo que, neste dia, ofereciam-se figos e pequenos bolos ao deus “glutão”, tal como a comédia teatral o descreve⁶. Ἑρμῆα era o que se chamava a achados fortuitos e outros bens inesperados. Hermes, por vezes, recebia o epíteto Τύχων, s. “Sortudo”⁷. Estas são explicações possíveis para a identificação mitológico-ritual do deus com comida, com a oferta de bens⁸. Polímele teve um filho do deus chamado Εὐδωρος, s. “Generoso”⁹, Hermes podia mesmo multiplicar rebanhos¹⁰.

Em larga medida, o deus dos viajantes também era um deus mais acessível aos pobres, pois, quem não conseguisse deslocar-se às grandes cidades e respectivos santuários, podia, por exemplo, ir ao “Oráculo dos Pobres”. Hermes também era, à semelhança de Apolo, um deus da adivinhação, mas na forma mais simplista, por exemplo,

¹ Foi Hermes quem inventou o fogo; o deus era, por vezes, representado ao lado de Héstia, vide *Hymns Hom.*, 4.108, sq., 29.7 sq.; PAUS., 5.11.8; CALLIM., *Hymn 3*, 68 sq.

² Vide ATH., 10.425d.

³ Vide OTTO, *Op. Cit.*, 1979, pp. 104-105; sobre o pouco interesse que o deus tem em demonstrar ser corajoso, vide a resposta que este dá a Leto na luta entre os deuses, presente na *Ilíada*, Il. 21.498 sq.. “A virtude [de Hermes] encontrava-se na sua velocidade e esperteza, não na sua força”, cf. GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 91. Apesar disto, foi Hermes quem massacrou Argos, o gigante de muitos olhos, guardião de Io, no santuário de Hera. Foi Zeus quem ordenou que o deus mensageiro ficasse encarregue de cumprir esta tarefa. Neste mito, Hermes não é cobarde, apenas versátil, o deus usa o caduceu para adormecer todos os olhos do gigante, matando-o em seguida com o lançamento de uma pedra, vide AESCH., *Supp.*, 299 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 2.6 sq.; OV., *Met.*, 1.625-629 e 668-719.

⁴ Um dos dons que Hermes deu a Pandora foi a voz, cf. HES., *Op.*, 79. No que respeita Hermes e a invenção da lira a partir de uma carapaça de tartaruga, que ofereceu a Apolo, vide *Hymns. Hom.* 4. 417-500, em que o deus mensageiro toca o instrumento ao mesmo tempo que canta, o que deixa Apolo completamente encantado. A palavra “hermenêutica” é composta, em parte, pelo nome do deus mensageiro. Vide ainda, HYG., *Fab.*, 143.2, 277.1-3.

⁵ Cf *Hymns. Hom.* 4.19.

⁶ Vide AR., *Plut.*, 1110-1130; Pax, 1040.

⁷ Cf. AESCH., *Eum.*, 944-948: “μῆλ’ αὖτ’ εὐθenoῦντα γὰρ / ξὺν διπλοῖσιν ἐμβρύοις / τρέφοι χρόνῳ τεταγμένῳ: γόνος δ’ / πλουτόχθων ἑρμῆαιαν / δαιμόνων δόσιν τίσι”.

⁸ Hermes era, entre todos os deuses, o mais conhecido por oferecer bens, vide *Od.* 8.335, 325; *Hymns. Hom.* 29.8.; AR., *Pax*, 394. O epíteto associado a esta característica é ἐριούνιος.

⁹ Cf. *Il.* 16.179.

¹⁰ Vide *Il.* 14.489-491, 16.180-186. Vide também PAUS., 2.3.4; *Hymns. Hom.*, 4.497, 567; HES., *Theog.*, 444 sq.; *Il.* 16.490.

de observação de abelhas¹, não tendo a fama e o sucesso do irmão Pítio; sobre isto, W. Otto diz: “Se compararmos Hermes com Apolo ou com Atena notamos alguma falta de dignidade nele [...] a sua força [contudo] encontra-se no desembaraço”²; Atena podia ser a deusa da sabedoria, mas Hermes era σοφώτατος θεῶν, s. “o mais esperto dos deuses”³.

Hermes era o deus que mais se ligava com o mundo terrestre e, portanto, chamado de Hermes Epictónio. O deus dos viajantes privilegia a Terra em detrimento do reino marítimo, celeste ou do submundo. Ele é o protector dos viajantes, comparável a um pastor que protege o seu rebanho⁴. Hermes é uma divindade a quem “de tudo [o que] mais agrada é acompanhar um homem”⁵.

Existiam estátuas itifálicas de Hermes que funcionavam como protecção contra espíritos malignos ou ladrões, mas também como ἔρμα (vide ilustração 138). Estes objectos eram tratados com enorme respeito e veneração, sendo oleados e enfeitados com grinaldas. Assim, um dos eventos mais conhecidos e horríveis da história ateniense, que envolve precisamente estas estátuas, ocorreu certa manhã, quando os Atenienses acordaram e viram os genitais e narizes do deus mensageiro cortados, o que foi interpretado como um mau augúrio das futuras expedições militares deste povo⁶. Este foi um dos momentos mais intensos da Guerra do Peloponeso. W. Burkert associou a protecção destes marcos aos falos que as compõem, afirmando que também eles tinham o intuito de proteger uma casa, por exemplo, de invasores⁷. O falo dá sorte, porque é símbolo da fecundidade e, consequentemente, da prosperidade. Quando Hermes surge ao lado de Afrodite, o foco do culto encontra-se na sexualidade humana.

No século V, Hermes também era conhecido como patrono de ginásios. Neste sentido, ele era representado como um jovem atleta, sem barba e belo⁸ (em ἔρμα, continuou-se, porém, a representar a barba). O deus chegou a ter jogos a si dedicados,

¹ Vide *Hymns. Hom.* 4.550-568.

² Cf. OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 104.

³ Cf. AR., *Pax*, 428: “ταῦτα δράσομεν: σὺ δ’ ἡμῖν ὦ θεῶν σοφώτατε”.

⁴ Hermes dominava sobre todos os rebanhos do mundo, vide *Hymns. Hom.*, 4.567 sq.

⁵ Cf. *Il.* 24.334-338; neste episódio, o homem que o deus acompanha é Príamo, rei de Tróia, que se desloca ao acampamento inimigo para resgatar o corpo mutilado de Heitor, seu filho. Hermes protege o bem-intencionado velho desde pouco antes de entrar no acampamento até sair do mesmo.

⁶ Vide THUC., 6.27-28; ANDOC., 1.37-38.

⁷ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1972, pp. 58-72; LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 147; vide também HDT., 2.51.

⁸ Vide ATH., 561d; o mesmo tipo de associação com efebos acontecia com Hércules e Eros. Como vimos no capítulo referente a Apolo e Ártemis esta idade é, também ela, um período de transição. Sobre a ligação de Hermes com efebos, vide ainda MORFORD, M.P.O. et LENARDON, R.J., *Classical Mythology*, Oxford University Press, New York, 2006, p. 267.

denominados Ἑρμῆα. Foi assim que Hermes se tornou num arquétipo para efebos, ele era sinónimo de vitória¹.



Ilustração 138 – As várias faces de Hermes. Primeira imagem: Hermes itifálico², de Sifno, National Archaeological Museum of Athens, N 3728, c. 520 BC; na Grécia clássica e anterior, chamava-se a este pilar, simplesmente, “Hermes”; a língua latina deixou-nos a tradição de lhes chamar o nome feminino: “Herma”³. Segunda imagem: Hermes *Kriophoros*, cópia tardo-romana do original grego, Museo Barracco, Roma, c. séc. V a.C., de Calámis; o carneiro é símbolo da ligação de Hermes com a pastorícia, sendo o animal percebido como portador de todos os males; existia uma lenda que contava como o deus retirou os males de determinado lugar, colocando-os num carneiro⁴. Terceira imagem: Hermes, Eurídice e Orfeu (da esquerda para a direita); cópia do relevo de Orfeu, Museu Arqueológico de Nápoles, 6727, c. 100 a.C.-100 d.C.; a cena apresentada é a do desfecho do mito de Orfeu e Eurídice, em que o célebre cantor não devia virar-se para trás, ao sair do submundo, mas fê-lo. É por esta razão que Hermes, de forma delicada, pega na mão da amada de Orfeu (destacado a vermelho), levando-a a regressar ao submundo. Quarta imagem: Hermes entrega Dioniso, bebé, a Sileno⁵; Figura-vermelha ática, Gregorian Etruscan Museum, 559, c. 440-435 a.C.; destaque para as sandálias e pétaso alados e para o caduceu que o deus segura na mão direita; *Il.* 24.340: “Logo de seguida em seus pés calçou as belas sandálias, douradas, imortais, que com rajadas do vento o levam sobre o mar e sobre a terra ilimitada”.

Hermes também era *ψυχοπομπός*, s. “o que guia ou conduz as almas”, relacionando-se esta associação com a companhia que o deus providencia às almas dos mortos⁶. Na Tessália, e em Argos, colocavam-se oferendas a Hermes Ctónio, Χθόνιος, Hermes “do Submundo”, perto de campas funerárias⁷. O deus viajante não tem qualquer problema em deslocar-se de um mundo para o outro; ele não faz apenas a catábase, mas também a anábase, sendo das poucas divindades que sabe o caminho de volta⁸. O Psicopompo protege quem se encontra entre o estado de adormecido e o estado de

¹ Vide PIND., *Ol.*, 6.77-81, 9.97-98.

² Em Cilene, na Élide, Hermes era adorado sob a forma de um falo que, tal como os pilares de Hermes, assentava numa base, cf. PAUS., 6.26.5.

³ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 308.

⁴ Cf. LARSON, *Op. Cit.*, 2007, p. 148; vide também OTTO, *Op. Cit.*, 1979, p. 110; e PAUS., 9.22.1.

⁵ Este era um *topos* célebre nas artes plásticas, sobre ele vide APOLLOD., 3.28; AP. RHOD., *Arg.*, 4.1135; PAUS., 3.18.11.

⁶ Vide *Od.* 24.1-10; AESCH., *Cho.*, 1-5, 124-125.; SOPH., *OC*, 1547; PLUT., *Vit. Arist.*, 21.5; VAL. MAX., 2.6.8. Esta associação talvez tenha acontecido devido, mais uma vez, à ligação de Hermes com os caminhos, pois, como se sabe, os mortos podiam ser enterrados à beira de um caminho podendo colocar-se aí um ἔρμα para marcar o local, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 89.

⁷ Vide NILSSON, *Op. Cit.*, 1967, p. 509; e CIC., *Leg.*, 2.65.

⁸ Cf. AESCH., *Pers.*, 629.

acordado¹. Quando Héracles precisou de ir ao Submundo buscar Cérbero, foi Hermes quem guiou o herói², tal como aconteceu com os pretendentes ao trono de Ulisses³.

Não obstante, o deus viajante é, acima de tudo, uma divindade que não se encontra sempre no mesmo sítio; ele não é um deus do submundo ou terrestre, mas sim de movimento. O fim do *Hino Homérico a Hermes* comprova que este olímpico era, também ele, multifacetado, dado que era um deus que “acompanha todos os homens e deuses”, mas que também “engana os homens mortais”⁴. As duas serpentes entrelaçadas do seu caduceu, “simbolizam o equilíbrio das forças contrárias em torno do *axis mundi*, do eixo do mundo, o que nos leva a interpretar o bastão do deus de Cilene como um símbolo de paz”⁵. Assim, Hermes representa a esperteza e versatilidade que os Gregos almejavam e respeitavam, mas também o manter da paz, da ordem, no mundo então conhecido⁶.

7.2 “O” Hades na Religião e Mitologia gregas

“Nem mesmo no Hades, morto que seja, escapará à acusação de impiedade, se desse modo insistir em comportar-se. É que, segundo dizem, quem entre os mortos julga e um outro Zeus, que para todos os crimes dá sentenças das quais não há recurso possível”⁷.

A origem etimológica do deus do submundo é incerta. Ἅϊδης é o nome típico de Hades⁸, mas também é sinónimo do submundo, o reino inferior habitado pelos mortos e por deuses ctónicos⁹. Este lugar chama-se, por vezes, Αἴδου, “[a casa] de Hades”. Ἀΐδης significa “não visível”, pelo que Hades será “o invisível”¹⁰. A “invisibilidade” do deus relaciona-se com o mundo em que vive. O submundo não é acessível à maioria dos humanos e funciona como contraste em relação ao Olimpo¹¹, tal como Hades é o pólo oposto a Zeus¹². O Crónida, como vimos, é o que brilha, os habitantes do Olimpo caracterizam-se, precisamente, por serem “brilhantes” e não “invisíveis”.

¹ Vide *Od.* 7.136-138. Vide também, relacionado com a morte, *SOPH., Aj.*, 832.

² Vide *Od.* 11.626; *APOLLOD.*, 2.5.12.

³ Vide *Od.* 24.1-10.

⁴ Cf. *Hymns. Hom.* 4.577.

⁵ Cf. BRANDÃO, J.S., *Mitologia Grega*, Editora Vozes, Petrópolis, 2003, p. 206.

⁶ Exemplo disto, é a recusa de participar na disputa entre deuses, já mencionada, vide *Il.* 21.497-501.

⁷ Cf. *AESCH., Supp.*, 228 sq. (trad. Carlos A. Martins de Jesus)

⁸ Variações do nome incluem: Αἰδωνεύς, Ἄδης e Ἄδης.

⁹ Vide, por exemplo, *Il.* 23.244: “[...] εἰς ὃ κεν αὐτὸς ἐγὼν Ἄϊδι κεῦθωμαι”; *Od.* 11.633-35.

¹⁰ Vide KERÉNYI, C., *The Gods of the Greeks*, Thames and Hudson, London, 1951, p. 230.

¹¹ Vide DIXON-KENNEDY, M., *Encyclopedia of Greco-Roman Mythology*, ABC-CLIO, Santa Barbara, Denver e Oxford, 1998, p. 143.

¹² Sobre esta oposição, vide DOWDEN, K., “Olympian Gods, Olympian Pantheon”, in OGDEN, D. (ed), *A Companion to Greek Religion*, Blackwell, Oxford, 2010, p. 47.



Ilustração 139 – Hades passivo, sentado no trono. Ânfora ática de figuras-negras, Grupo de Leagro, London British Museum, B261, c. 520-510 a.C. À esquerda, está Hades, com cabelos brancos, vestindo χιτὼν e ἱμάτιον; à sua frente, estão Hermes e Perséfone, respectivamente; de costas, está Sísifo a cumprir o seu castigo (vide *Od.* 11.593-600). O deus do submundo é o único que está sentado, assumindo uma atitude passiva, ao mesmo tempo que segura um cetro. A caracterização de Hades não é extraordinária, sugerindo-se apenas que é uma divindade madura e dignificada.

Por volta do século V, os Gregos começaram a referir-se a Hades com o nome Πλοῦτος ou Πλούτων, “Pluto”, s. “rico”¹. Segundo Platão, isto aconteceu por temerem dizer o nome “Αἴδης”². O nome surge devido às associações ctónicas do deus com o solo terrestre, do qual provinham riquezas naturais; Hipócrates relembra que “o cereal vem dos mortos”³. Aqui encontra-se a dicotomia presente em Hades, deus relacionado com a morte, mas também com a vida. Pluto tornou-se o deus romano do submundo. O nome tinha, contudo, origem grega.

Os epítetos de Hades têm ligação com a morte, elemento essencial do carácter do deus. Ἀγήσανδρος e Ἀγησίλαος, significam “o que guia”, “homens” ou “pessoas”, respectivamente; os nomes referem-se ambos à viagem que os mortais fazem, depois de mortos, para o reino do submundo. Isto não significa que Hades seja o responsável pelos óbitos, ele é apenas o guardião supremo do Além. Como será comprovado adiante, Hades é um deus descrito de forma positiva, como atestam os epítetos: πολύξεινος, “hospitaleiro”; κλύμενος, “famoso”; e εὐβουλος, “sábio”. Este tipo de descrição tem que ver, possivelmente, com a vontade de agradar a um deus para que este fosse benevolente no submundo, tal como acontecia com Dioniso, por exemplo. Não existe qualquer razão para um grego pensar em Hades como um “vilão”. O que existe é um receio generalizado em relação à morte em si. Consequentemente, evita-se falar nela. A resposta grega para o que está para lá da morte é o Hades, símbolo de fim e, portanto, pouco mencionado, seja na religião ou na mitologia. Esta ideia, conectada com a “não visibilidade” de Hades, explica descrições como “o negro Hades” ou “Hades da coma escura”⁴. Na *Ilíada*, Hades

¹ Vide AESCH., *PV*, 805sq.; Hades é chamado “Πλούτων”, uma abreviatura de Πλουτοδότης ou Πλουτοδοτήρ, s. “outorgador de riqueza”; é daqui que surge a confusão de Πλοῦτος e Πλούτων.

² Cf. PL., *Cra.*, 403a.

³ Cf. HIPPOCR., *Vict.*, 4.92.

⁴ Cf. SOPH., *OT.*, 29 (trad. Maria do Céu Fialho); *Hom. Hymn Cer.*, 347 (trad. Ordep Serra), respectivamente.

é descrito como “inapelável e indomável [...] é detestado pelos mortais e por todos os deuses”¹, precisamente devido à perspectiva que os Gregos tinham sobre a morte.



Ilustração 140 – Assembleia divina dos três reis, com as respectivas esposas e Ganimedes. Cálice ático de figuras-vermelhas, pintor Codro, London British Museum, 1847,0909.6, c. 430-420 a.C. Ambas as imagens pertencem ao mesmo objecto; no entanto, a da esquerda encontra-se no exterior da taça, enquanto a da direita se encontra no interior. O que é de realçar, dado que, de um lado estão dois olímpicos e, do outro, está uma entidade ctónica. As personagens, no sentido esquerda-direita, são: Anfitrite, Posídon, Hera, Zeus, Ganimedes, Perséfone e Hades. Devido à datação do vaso, Hades é inscrito como “Πλουτων”. Os três irmãos são praticamente idênticos, sendo apenas distinguíveis pelos atributos típicos das suas entidades. Todos eles têm barba, o que contrasta com o jovem Ganimedes, usam grinaldas e um ἱμάτιον. Porém, Posídon segura no tridente, Zeus no ceptro e Hades ou Pluto na cornucópia. Numa cosmogonia, sobre os três irmãos, Apolodoro menciona que foram os Ciclopes quem ofereceu as armas dos três deuses-reis. A Zeus, os Ciclopes deram o raio; a Hades, o capacete da invisibilidade, e a Posídon, o tridente; juntos e já com estas armas derrotaram os Titãs e organizaram o mundo em três reinos².

Outras personagens/personificações associadas com o submundo e a morte incluem: Κῆρ, a personificação da morte enquanto destino de alguém que cai no campo de batalha³; Ἀχλύς, o nevoeiro que obscurece a visão dos moribundos⁴; as Erínias, associadas com o papel de vingança contra crimes dentro da família, mas também com o Hades⁵; Τάνατος, a personificação da morte⁶; Hermes Psicopompo⁷, como já observámos no subcapítulo anterior; Caronte, o barqueiro do rio Estige ou do Aqueronte⁸; Tirésias,

¹ Cf. *Il.* 9.158-159.

² Cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 1.6-7.

³ Vide *Il.* 2.302, 12.326-327.

⁴ Vide *Il.* 5.696, 16.344; HES., *Sc.* 248-250, 264-268.

⁵ Para uma descrição das Erínias, vide AESCH., *Eum.*, 41-56; para a associação das Erínias com o Hades, vide *Il.* 9.568-572; 19.259-260; vide ainda *Il.* 3.278 sq., 19.259-260, 21.412; AESCH., *Eum.*, 417; APOLLOD., *Biblioth.*, 3.7.5. Alguns autores afirmam mesmo que as Erínias, Ἐρινύες, conhecidas pelos Romanos como Fúrias, seriam filhas de Hades, vide *Hymn. Orph.*, 29.6, 70.3; STAT., *Theb.*, 12.557, 11.47. Outros descendentes de Hades eram: Melinoe, uma ninfa ctónica associada com os espíritos dos mortos, vide *Hymn. Orph.*, 71; Macária, era a personificação de uma morte abençoada, o oposto de Τάνατος, vide *Suda*; e, por fim, Zagreu, um deus dos mistérios órficos, também eles ligados ao submundo (mais especificamente, à visita de Orfeu ao além e o que o herói aprendeu com a aventura), vide AESCH., *Frag.* 124 de *Sísifo* (de *Etymologicum Gudianum* 227. 40).

⁶ Sobre Τάνατος, vide *Il.* 16.667-683; EUR., *Alc.*, 1140-1142; vide ainda BURTON, D., “The gender of Death”, in STAFFORD, E. et HERRIN, J. (eds.), *Personification in the Greek World*, Ashgate Publishing House, Great Britain, 2005, pp. 47-53; vide também GANTZ, *Op. Cit.*, 1993, p. 35.

⁷ Vide *Od.* 24.1-18.

⁸ Vide EUR., *Alc.*, 361-362; AR., *Ran.*, 138-140, 180-269. Στύξ significa “odioso” e Ἀχέρον significa “dor”, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 383. Existiam mais três rios localizado no Hades: Cócito, Κωκυτός, que significa “lamentação”; Flegetonte, Φλεγέθων, que significa “flamejante”, seria um rio em

que respondeu às perguntas de Ulisses sobre como regressar a Ítaca¹; e Éaco que guardava a chave do Hades e era um dos três juízes do submundo (os outros dois eram Radamento e Minos)²; entre outras.

No que respeita à mitologia grega, o denominado “rapto de Perséfone” é o episódio mais emblemático que conta com a participação de Hades³. Segundo o *Hino Homérico a Deméter*, Hades raptou Perséfone e levou-a para o seu reino. A deusa, forçada a esta viagem, gritou pelo caminho⁴. Mas Hades não efectuou o acto sem o aval do deus-rei olímpico, Zeus terá dado autorização ao irmão⁵. Ao que acresce o facto de, quando o Crónida tentou apaziguar Deméter⁶ devolvendo-lhe a filha, Hades acatou a ordem⁷. Todavia, à semelhança de Hermes, Hades engana Perséfone. O deus do submundo oferece um bago de romã à jovem⁸, obrigando-a a regressar (recorrentemente) ao submundo⁹. Hades não é, contudo, um marido despreocupado:

“Eu não te seria esposo indigno [de Perséfone] entre os divos, que sou irmão de Zeus Pai; enquanto aqui estiveres, tu reinarás sobre tudo que anda na terra e vive; assim, entre os imortais terás as máximas honras e eterno será o castigo de quantos, fugindo ao justo, com sacrifícios não te aplaquem o ânimo e as oferendas devidas te não dediquem, pios”¹⁰.

Apesar disto e, à semelhança de Zeus, Hades também tem casos extraconjugais, servindo de exemplo o mito de Minta ou Menta sobre uma ninfa ctónica que, devido à paixão que tinha por Hades, acabou metamorfoseada, por Perséfone ou Deméter, numa planta: a hortelã, Μίνθη¹¹.

Enquanto deus do submundo, Hades também surge em narrativas que envolvem uma catábase explícita. A excepção é Ulisses, no Canto XI da *Odisseia*, cuja viagem ao

chamas; e o Letes, Λήθη, que significa “esquecimento”, quem bebe-se deste último rio esqueceria a sua antiga vida e perderia qualquer mágoa.

¹ Vide *Od.* 11.29-50.

² Vide *Od.* 11.568 (Minos foi o primeiro dos juízes); APOLLOD., *Biblioth.*, 3.12.6; PL., *Ap.*, 41a, *Grg.*, 523e-524a; OV., *Met.*, 13.25; HOR., *Carm.*, 2.13.22. Na *Odisseia*, Radamanto também era o guardião dos Campos Elísios, cf. *Od.* 4.561.

³ Para fontes que não as “principais”, vide HES., *Theog.*, 912-914; APOLLOD. *Biblioth.*, 1.5; EUR., *Hel.*, 1301-1361. Para um recontar do mito, vide PINHEIRO, M.P.F., *Mitos e Lendas da Grécia Antiga*, Clássica Editora, 2011, pp. 269-282.

⁴ Cf. *Hom Hymn. Cer.*, 20, 30, 81, 344, 433, 432.

⁵ Cf. *Id.*, *Ibid.*, 2-3, 9, 77-79, 310, 414.

⁶ Deméter era uma deusa ctónica e também ela providencia protecção depois da morte.

⁷ Cf. *Hom Hymn. Cer.*, 385, 358.

⁸ Perséfone, sendo rainha do submundo e estando ligada ao cultivo do cereal, também era, obviamente, uma deusa ctónica. Um dos epítetos desta deusa era Κόρη, s. “rapariga, jovem, donzela”.

⁹ Sobre este episódio vide *id.*, *ibid.*, 370-374, 390-403, 411-413; sobre Hades descrito como δόλος, vide 404, 391.

¹⁰ Cf. *Hom. Hymn. Cer.*, 363-369; (trad. Ordep Serra).

¹¹ Vide STRAB., 8.344; OV., *Met.*, 10.728; OPP., *H.*, 3.485 sq.

mundo inferior não conta com a presença do rei deste lugar. As descidas de Héracles¹, Teseu² e Orfeu³ podem, conforme as versões, chegar a incluir Hades.

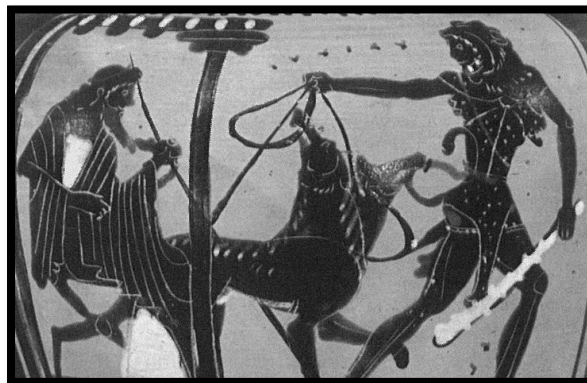


Ilustração 141 – Primeira imagem: Rapto de Perséfone. Lutrôforo apúlio, pintor Dareio, Lady Lever Art Gallery, LL5040; RVAp II 501.63, LIMC Hades 86, c. 340-330 a.C. À esquerda está Deméter, pronta para abraçar a filha que se encontra na quadriga de Hades. À direita, esvoaçante, encontra-se Eros. Mais à direita, não visíveis, estariam Hermes e Hécate (outra deusa ctônica, associada à noite e à magia). Por vezes, um pintor de cerâmica, para poder contar a história através de imagens, tem de misturar vários elementos no mesmo quadro. Assim, Perséfone surge já coroada. Outra hipótese é que esta cena decorra no pós-rapto, o que invalidaria chamar à representação “rapto de Perséfone”. Assim, seria mais correcto denominar a imagem de “Reencontro de Perséfone”, visto que a deusa volta temporariamente a estar com a mãe. No entanto, a primeira sugestão é a mais viável. Eros, Hermes e Hécate eram algumas das personagens que também habitavam o submundo. Segunda imagem: Héracles captura Cérbero. Ânfora ática de figuras-negras, pintor Diósfo, Nova Iorque Metropolitan Museum, 41.162.178, c. 500-490 a.C. À esquerda, encontra-se Hades sentado no trono, representado de forma típica, com ceptro e barbas. À frente do deus do submundo, estão Cérbero e Héracles. Do outro lado da ânfora, não visíveis, estão representados Atena e Hermes.

Héracles, como tivemos oportunidade de observar, tentava cumprir um dos seus Doze Trabalhos, mais especificamente, a tarefa de trazer Cérbero para o mundo terrestre⁴. Assim, o herói dirigiu-se a Hades para perceber o melhor modo de submeter o cão tricéfalo. O deus do submundo sugeriu que Héracles o fizesse sem usar as armas que carregava⁵. Mas, como costuma acontecer na mitologia grega, esta era apenas uma das muitas versões da história. Noutras narrativas, foi Hermes ou Atena quem deu assistência ao herói⁶, os respectivos deuses da “sageza” e da “sabedoria”. Na *Ilíada*, também se conta como Héracles feriu Hades com uma flecha, ainda no submundo, e o modo utilizado para libertar o deus subterrâneo da dor incômoda mas, evidentemente, não mortífera⁷.

¹ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 2.125; HYG., *Fab.*, 79; SEN., *HF*, 45 sq., 760 sq., 830 sq., 888 sq.; STAT., *Theb.*, 8.21.

² Vide APOLLOD., *Biblioth.*, E1.23-24; 2.124; DIOD. SIC., 4.26.1, 4.63.4; PLUT., *Vit. Thes.*, 31.2, 35.1; HYG., *Fab.*, 79; SEN., *Phaedra*, 93 sq., 147 sq., 222 sq., 625 sq., 951 sq., 1149 sq., 1217 sq.; STAT., *Theb.*, 8.21.

³ Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.14; OV., *Met.*, 10.8 sq.; SEN., *HF*, 569 sq.; STAT., *Theb.*, 8.21 sq.

⁴ Vide APOLLOD. *Biblioth.*, 2.5.12; DIOD. SIC., 4.25.1, 4.26.1.; EUR., *HF*, 18-24, 348-441; VERG., *Aen.*, 6.417-423; vide ainda GANTZ, *Op. Cit.*, 1993, pp. 413-416; e OGDEN, D., *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, Oxford University Press, Oxford, 2013, pp. 104-114.

⁵ Vide *schol.*, *Il.* 5.395-397; APOLLOD. *Biblioth.*, 2.5.12.

⁶ Vide, respectivamente, *Il.* 8.366-369; *Od.* 11.623-626.

⁷ Vide *Il.* 5.395-402: “[...] sofreu uma seta veloz o monstruoso Hades, quando [Héracles; ...] o atingiu em Pilos no meio dos mortos, entregando-o à dor. Hades dirigiu-se ao palácio de Zeus no alto Olimpo [...]”.

Teseu, por sua vez, partilhou a aventura ao submundo com Pirítoos, rei dos Lápitae. O objectivo da viagem era, conforme os dois amigos tinham decidido, que ambos deviam casar-se com uma filha de Zeus. Assim, Pirítoos optou corajosa ou estupidamente por casar-se com Perséfone¹. Como é óbvio, a ideia não teve resultados práticos positivos. Tanto Pirítoos como Teseu acabaram por ficar aprisionados no submundo. Só quando Hércules se deslocou a esse lugar, na narrativa supramencionada, é que os dois homens (ou apenas Teseu) foram soltos². No que se refere a Hades, Apolodoro conta como o deus enganou os dois visitantes indesejados. O deus do Além recebeu-os com hospitalidade e pediu-lhes para se sentarem, mas quando os dois homens o fizeram, viram-se aprisionados pela força de serpentes; nesta versão, só Teseu foi solto³. Numa outra narrativa, Higino relata que foi Zeus o instigador da viagem. Aqui conta-se que quando Teseu e Pirítoos alcançaram o submundo, Hades ordenou que as Erínias os torturassem. A situação prolongou-se até Hércules conseguir negociar, com Hades, a libertação dos dois homens⁴. Em ambas as descrições, o resultado da aventura é o mesmo mas, na primeira, é mesmo Hades quem ludibria Teseu e Pirítoos, na segunda, o rei do submundo encarrega o castigo a outras entidades.

O mito de Orfeu também já foi mencionado ao longo deste estudo. Orfeu desce ao submundo para trazer a sua amada, Eurídice, para a superfície da terra⁵. O herói consegue entrar neste lugar e consegue falar com Perséfone, em algumas versões, ou com Hades (as fontes referem mais vezes a rainha e não o seu marido). De novo, é Apolodoro quem menciona a condição, aparentemente inocente e transmitida por Hades, para que Orfeu possa levar Eurídice consigo: sair do submundo sem olhar para trás⁶. Mais uma vez encontra-se presente o engano propositado de Hades, visto que Orfeu não resiste a verificar antes de tempo se é mesmo Eurídice que o segue (vide ilustração 138).

Outra personagem com quem Hades interage é Asclépio. No mito em que Zeus fulmina o filho de Apolo por este se ter atrevido a usar os seus poderes para ressuscitar

Aplicou-lhe Peéon fármacos anuladores do sofrimento e curou-o: na verdade, não tinha ténpera de homem mortal”.

¹ Vide APOLLOD., *Epit.* 1.23, *Biblioth.*, 3.16.24; DIOD. SIC., 4.63.1; HYG., *Fab.*, 79.

² Vide APOLLOD. *Biblioth.*, 2.5.12; DIOD. SIC., 4.26.1, 4.63.1; EUR., *HF*, 618-19; HYG., *Fab.*, 79; PAUS., 1.17.4.

³ Sobre esta versão, vide APOLLOD. *Epit.* 1.24.

⁴ Cf. HYG., *Fab.*, 79.

⁵ Sobre este mito vide, por exemplo, OV., *Met.*, 8-57; VERG., *G.*, 4.467-493.

⁶ Cf. APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.2. Eurípides refere que foram os dois deuses a transmitir a condição, cf. EUR., *Alc.*, 357-359.

homens¹. Nesta história, a referência a Hades surge em Diodoro Sículo. O autor conta que foi Hades quem alertou Zeus para o problema da diminuição de mortos no submundo, advertência que resultou na fulminação, por um raio, de Asclépio e na consequente vingança de Apolo. O deus pítio matou os Ciclopes, criadores do trovão do Crónida².

Na *Ilíada*, Hades preocupa-se com que exista uma ligação directa entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Isto deve-se à luta entre os olímpicos, mas a ira que o deus ctónico mais teme é a de Posídon³. Hades também renega o acordo que havia feito com Hércules pois, como é descrito na *Teogonia*, de Hesíodo, Cérbero, “o cão de Hades”⁴ é quem permite a entrada, e proíbe a saída, dos mortos⁵. Na *Tebaida*, de Estácio, Hades repudia os indivíduos que ao longo do tempo invadiram o seu reino⁶.

Em muitos destes exemplos percebe-se que Hades usa algum tipo de truque para manobrar outra personagem; mais relevante que isso, contudo, prova-se, devido à escassez de exemplos, que o deus do submundo era uma divindade em que os Gregos não tinham muito interesse em desenvolver mitologicamente. Perséfone era uma entidade mais acessível. Apesar de também dominar sob o submundo, a deusa passava parte do ano na terra. Assim, na perspectiva de um grego, um “diálogo” com Perséfone seria mais fácil do que um “diálogo” com Hades, um deus que praticamente nunca abandona o Mundo Inferior. Isto também explica a razão de Hades ter um culto religioso limitado⁷. “Hades era mais temido do que adorado, devido à incerteza dos Gregos em relação ao que a morte significava, quando é que a morte chegaria, e se seria final. [...] eles temiam o que Hades representava”⁸.

¹ Sobre este mito, vide APOLLOD. *Biblioth.*, 3.10.3; EUR., *Alc.*, 122-29; HYG., *Fab.*, 49; *schol.* PIND., *Pyth.*, 3.96. O acto de Asclépio é punido, ao contrário do que acontece com as aventuras de Hércules, Teseu e Ulisses, devido ao facto do deus da medicina estar deliberadamente a afectar a ordem estabelecida e mantida por Zeus. Nenhuma das catábases dos heróis mencionados prejudica esta ordem, sendo antes viagens pessoais, metafóricas.

² Cf. DIOD. SIC., 4.71.2-3.

³ Vide *Il.* 20.61-64: “Aterrorizou-se nas profundezas Hades, senhor dos mortos; com o medo saltou do trono e berrou, não fosse acontecer que Posídon, Sacudidor da Terra, fendesse o solo e sua morada ficasse visível aos homens e aos deuses” (trad. Frederico Lourenço); vide também *Od.* 12.377-388, em que Hércules ameaça iluminar o Hades, um problema que o próprio Zeus tenta resolver devido à sua perigosidade (i.e., o quebrar da ordem por si estabelecida).

⁴ Cf. *Il.* 8.368.

⁵ Vide HES., *Theog.*, 767-75.

⁶ Cf. STAT., *Theb.*, 7.794 sq., 8.1-126. A lista de Hades, segundo este autor, inclui: Hermes, os Dioscuros, Teseu, Piríto, Hércules e Orfeu.

⁷ Sobre esta falta de culto a Hades, vide PAUS., , 2.2.8, 5.14.8, ; e FELTON, D., “The Dead”, in OGDEN, *Op. Cit.*, 2007, p. 90; sobre a existência de templos em honra a Hades ou associados a este deus, vide PAUS., 1.28.6, 5.20.1, 6.25.2; DIOD. SIC., 5.4.2; STRAB., 3.344.

⁸ Cf. FELTON, in OGDEN, *Op. Cit.*, 2007, p. 90.

Quando Hades surge em artes plásticas¹, ele assume uma atitude passiva² e é caracterizado com traços típicos dos deuses-reis, em que se inclui: uma grinalda ou coroa, um trono e um ceptro³, símbolos da dita realeza; uma barba, símbolo de maturidade; e um χιτών e ἱμάτιον, a vestimenta típica de um deus. Todos estes elementos demonstram consideração pelo deus-rei⁴, à semelhança do que acontece com Zeus. Um dos nomes de Hades era mesmo “Zeus Ctônio”⁵. Outros atributos, específicos de Hades, são: a cornucópia (associável ao nome Πλούτων) e a biga ou quadriga, com a qual capturou Perséfone⁶.

Já foi analisado o afastamento que os Gregos mantinham com Hades mas, de modo a se perceber melhor esta relação, há que olhar para a forma como estes povos lidavam com os seus mortos. Sobre rituais fúnebres, W. Burkert afirma: “o ritual e a crença têm a ver, quase exclusivamente, com a morte dos outros. A morte própria permanece na sombra”⁷.

Os mortos eram inumados individualmente ou incinerados. Em seguida, eram homenageados, fazendo-se luto através da celebração de um banquete e/ou de jogos competitivos⁸. Estes eventos tinham impacte significativo no mundo dos vivos, dado que o grupo familiar afirmava a sua identidade e assegurava assim uma existência futura. No campo de batalha, o soldado morto também era enterrado ou cremado, por vezes em conjunto com outros camaradas⁹ (vide ilustração 142).

¹ Hades foi pouco representado nas artes plásticas, cf. GARLAND, R., *The Greek Way of Death*, Cornell University Press, Ithaca, 2001, p. 53.

² A exceção é o rapto de Perséfone, vide ilustrações 138-140.

³ Sobre o bastão/ceptro de Hades, vide, por exemplo, PIND., *Ol.*, 9.29-39.

⁴ Vide BURTON, D., “Hades: Cornucopiae, Fertility and Death”, *ASCS 32 Selected Proceedings*, 2011, 32/2.

⁵ Vide *Il.* 9. 457: “Ζεύς τε καταχθόνιος”; HES., *Theog.*, 465: “εὐχεσθαι δὲ Διὶ χθονίῳ Δημήτερι θ’ ἀγνῆ”, 767: “θεοῦ χθονίου”; SOPH., *OC*, 1606: “Ζεὺς χθόνιος”. Assim, parecem existir dois pólos possíveis para classificar os deuses: os olímpicos, que vivem num espaço celeste, e os ctónicos que vivem num lugar subterrâneo, sobre esta questão, vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, pp. 388-395; GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, pp. 205-253. Os deuses ctónicos incluem, para além de Hades, Deméter, Dioniso, Hécate, Perséfone e Hermes, a quem se acrescentam Hércules e Asclépio (muitos deles também são olímpicos e portanto, duais). Na literatura, foi-se desenvolvendo uma antítese relacionada com estes dois tipos de deus, vide AESCH., *Pers.*, 229, 404 sq., 522 sq., 622; *Supp.*, 24 sq., 154 sq.; *Ag.*, 89; EUR., *Hec.*, 146 sq.; Platão também contribuiu para a divisão, vide PL., *Leg.*, 717a, 828c. No espectro religioso, a divisão não era tão óbvia, o que explica a dualidade de alguns dos imortais. Em Corinto, existiam estátuas de Zeus e de Zeus Ctônio, vide PAUS., 2.2.8. Apesar disso, aos deuses celestiais sacrificavam-se animais de cor branca e aos deuses ctónicos, animais de cor escura, vide *Od.* 10.527; SERV., *ad VERG.*, *G.*, 2.380.

⁶ A ligação de Hades com cavalos enaltece a proximidade que este deus tem com Posídon, outro deus-rei das profundezas; sobre esta questão, vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 97; *Hom Hymn. Cer.*, 19; e *OV., Met.*, 5.404.

⁷ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 372.

⁸ Vide, por exemplo, HES., *Erga*, 654-659. Sobre rituais fúnebres, vide também FELTON, *Op. Cit.*, 2007, pp. 86-90.

⁹ Vide FELTON, *Op. Cit.*, 2007, p. 88.



Ilustração 142 – O τῦμβος, túmulo, de Maratona, na Grécia. O monte ainda hoje é visível, como se observa na imagem. O intuito da construção era o de cobrir as cinzas dos 192 atenienses que perderam a sua vida durante a Batalha de Maratona, em 490 a.C. Este tipo de inumação e enterro não era arquetípica a este período, o costume ateniense seria depor os mortos num cemitério, sendo o mais célebre chamado Κεραμεικός (localizado fora das muralhas de Atenas)¹.

Existiam várias formas de praticar o luto. A lamentação da morte próxima podia manifestar-se através da presença de carpideiras que puxavam os cabelos, batiam no peito e arranhavam as faces². Os familiares manifestavam um comportamento, também ele, fora do normal, cortando o cabelo, colocando cinzas na cabeça e vestindo roupas sujas e esfarrapadas³.

No caso de se ser cremado, o familiar mais próximo, por vezes o filho, era quem recolhia os ossos do defunto⁴. Este último via-se acompanhado de objectos associados com a sua profissão, de bens pessoais, ou de oferendas de familiares. A dada altura, colocavam-se moedas perto do corpo, para que este pudesse pagar a Caronte⁵. Também existiam sacrifícios animais e, em períodos anteriores, sacrifícios humanos⁶. As libações em honra do falecido eram uma alusão ritual à terra como lugar em que se situa o submundo. Hades relaciona-se com todos estes aspectos, porque era o deus que presidia sobre os rituais fúnebres e defendia o direito de qualquer morto, a uma cerimónia fúnebre.

Existem referências na literatura ou em artes plásticas do modo como funcionavam os rituais fúnebres, em especial na cerâmica do período geométrico. Estas referências ajudam a perceber o tema, mas não são totalmente clarificadoras. Os Gregos contentavam-se em manifestar-se de forma pouco explícita. No que respeita esta temática, o silêncio é rei. “O mundo homérico-grego dos deuses deve o seu esplendor ao seu

¹ Sobre o túmulo de Maratona, vide WHITLEY, J., “The Monuments That Stood before Marathon: Tomb Cult and Hero Cult in Archaic Attica”, *American Journal of Archaeology*, 1994, 98 (2) / 213-230. Sobre o cemitério *Ceramicus* (o seu nome em latim, de onde provém a nossa palavra “cerâmica”), vide GOETTE, H. R., *Athens, Attica and the Megarid: An archaeological guide*, Routledge, London e New York, 1993, p. 59.

² Vide AESCH., *Cho*, 424; PL., *Leg.*, 800e.

³ Vide *Il.* 18.302, 339 sq., 24.162-165; AESCH., *Cho.*, 23-31, 423-428.

⁴ Vide BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, 374 e 375.

⁵ Vide AR., *Ran.*, 140, 270.

⁶ Vide *Il.* 23.166-176.

distanciamento da morte”¹, o que explica o porquê, para os Helenos, de o Cristianismo parecer-se com uma religião de sepulturas². A exceção mais célebre encontra-se na epopeia, em especial, no episódio da morte e funeral de Pátroclo, no Canto XXIII da *Ilíada*.

O Hades não era um lugar desprestigiante, mas sim um espaço com τιμή, com “honra”³. Platão chega a afirmar que não tem medo da morte quando ela chegar. O filósofo diz que vai ter a oportunidade de falar com homens ilustres, como Museu, Orfeu, Hesíodo e Homero⁴. Esta não era a opinião generalizada, destacando-se precisamente por adotar um tom diferente em relação à morte.

Não obstante, o submundo também não era um lugar agradável, sendo descrito como uma “morada medonha e bafienta, que os deuses odeiam”, ou seja, que os “olímpicos odeiam”⁵ (começa-se a perceber a razão de Hades não se enquadrar nesse grupo). As palavras de Aquiles, falecido, também não sugerem um espaço de alegria: “Não tentes reconciliar-me com a morte, ó glorioso Ulisses. Eu preferia estar na terra, como servo de outro [...] do que reinar aqui sobre todos os mortos”⁶.

O Hades ou é longínquo, situando-se para lá do Oceano⁷, ou é demasiado próximo, localizando-se imediatamente debaixo da terra⁸. Esta visão do mundo depois da vida, partilha elementos essenciais com outras culturas e sociedades, de que são exemplo a babilónica, a ugarítica e a judaica, do Antigo Testamento⁹. Por vezes, referindo o submundo, menciona-se o Tártaro, um abismo profundo, lugar em que se encontram aprisionados os Titãs¹⁰.

Ao visitar o Hades, poder-se-ia assistir ao castigo de penitentes como Sísifo e Tântalo. Ambos são obrigados a executar, repetidamente, esforços inúteis. Sísifo empurra

¹ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 395.

² Cf. LIB., *Or.*, 62.10.

³ Cf. *Hom. Hymn Cer.*, 85, 366. Sobre os portões do Hades, vide HES., *Theog.*, 731-733; *Il.* 5.646, 8.367, 13.415, 23.71; *Od.* 11.277, 14.156.

⁴ Cf. PL., *Ap.*, 41a-c: “Pensemos agora na grande esperança que há de que a morte seja um bem [...]. Quanto não daria cada um de nós para estar com Orfeu, Museu, Hesíodo e Homero? Pela minha parte, se isto é verdade, não me importaria de morrer muitas vezes” (trad. M. Oliveira Pulquério).

⁵ Cf. *Il.* 20.65. Os deuses odeiam o Hades (e não o deus-rei que aí governa, este é tido em enorme respeito) porque este é um lugar sobre o qual não têm qualquer tipo de poder, vide *Il.* 16.431-461, 22.213; EUR., *Alc.*, 22; *Hippol.*, 1437-1441. A morte é percebida como uma inevitabilidade, como algo que os olímpicos não controlam.

⁶ Cf. *Od.* 11.488-491.

⁷ Vide *Od.* 11.13-22.

⁸ Vide *Il.* 8.14, 20.61-65, 22.482; *Od.* 24.1-14.

⁹ Vide KIRK, G.S., *The Nature of Greek Myths*, Penguin, Harmondsworth, 1974, p. 260 sq.

¹⁰ Vide *Il.* 8.13-16: “[...] sombrio [...] o abismo mais fundo sob a terra, onde os portões são de ferro e o chão é de bronze, tão longe sob o Hades como sob o céu está a terra”; *Il.* 8.481: “o Tártaro profundo”; vide ainda HES., *Theog.*, 720-733.

uma enorme pedra até ao cume de um monte, mas, quando chega ao seu topo, o objecto volta a descer e o esforço é repetido incessantemente (vide ilustração 139). Tântalo encontra-se mergulhado em água até ao queixo mas, quando tenta bebê-la, ela transforma-se em terra ou recua; por cima da sua cabeça estão frutos apetitosos, mas, quando este os tenta alcançar, o vento afasta-os¹. Estes homens são castigados para a eternidade, devido às ofensas que fizeram aos deuses.

Existia um espaço, contrastante com o submundo, para o qual eram enviados apenas os eleitos. Estes privilegiados não chegavam a morrer, sendo antes conduzidos pelos deuses ao Campos Elísios, “para lá onde [...] a vida para os homens é da maior suavidade”². Num outro parâmetro, Hércules depois de morto teve acesso à honra suprema, à apoteose divina, à ascensão ao Olimpo. Este foi o caso mais célebre de um mortal a tornar-se deus³. Para os restantes mortais, como vimos, os cultos mistéricos prometiam felicidade no Além, mas “[...] durante muito tempo, [eram] mais um complemento do que propriamente um rival que pudesse estilhaçar o sistema criado pela imaginação grega”⁴. No século V, os Campos Elísios já eram identificados como pertencentes ao Hades, sendo Ἠλύσιον πῆδιον, o lugar para onde as almas merecedoras levavam vidas agradáveis⁵.

7.3 Representações Cinematográficas: Hermes, Hades e o submundo

7.3.1 Hermes em obras cinematográficas previamente analisadas

Este último subcapítulo de síntese em torno dos Doze Deuses a um nível individual começa por olhar para Hermes. O exemplo fílmico mais antigo que detectámos, no que respeita ao deus mensageiro, encontra-se em *Le Tonnerre de Jupiter* (1903)⁶, em que Hermes (interpretado por um actor não creditado) desempenha o papel de mensageiro.

¹ Sobre Sísifo, Tântalo e Títo (noutras versões Prometeu), vide *Od.* 11.576-600.

² Cf. *Od.* 561-568: “[...] Não há neve, nem grandes tempestades nem sequer chuva, mas o Oceano faz soprar as brisas do Zéfiro guinchante para trazer aos homens o deleite da frescura”; vide também VERG., *Aen.*, 6.638-663. Ἠλύσιον (os campos Elísios) designam o local ou pessoa que foi atingido(a) por um raio, cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 386; vide ainda HES., *Erga*, 167-173; PIND., *Ol.*, 2.70 sq.

³ Sobre a apoteose e ganhos de Hércules, depois da morte, vide *Od.* 11.601-603. Asclépio, em algumas versões mitológicas, também atingiu a apoteose, vide, por exemplo, OV., *Met.*, 2.644 sq.; vide ainda, sobre Asclépio, GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, pp. 242-254. Outras personagens que também atingiram a apoteose: Ariadne, os Dioscuros, Ganimedes, Psique, Leucótea e Melicertes, depois de deificado, chamado Palémon.

⁴ Cf. BURKERT, *Op. Cit.*, 1993, p. 395.

⁵ Cf. FELTON, *Op. Cit.*, 2007, p. 93. Vide também ROCHA PEREIRA, M.H., *Concepções Helénicas de Felicidade no Além: de Homero a Platão*, Tese de doutoramento em Letras (Filologia Clássica) apresentada à Fac. de Letras da Univ. de Coimbra, FLUC, Coimbra, 1956.

⁶ Vide parte III, subcapítulo 1.5.2.

Tal como se pode observar nas ilustrações 41 e 142, Hermes usa um adereço com asas, na cabeça e segura num caduceu. Esta divindade é um dos olímpicos mais representados no cinema, porque acompanha Zeus e outras personagens mitológicas. Nas primeiras décadas do cinema, isto verifica-se, por exemplo, no filme *The Triumph of Venus* (1918)¹, em que A. Freeland desempenha o papel de Hermes. Existem muitos outros exemplos.

A longa-metragem alemã intitulada *Amphitryon* (1935)² representa um Hermes (Paul Kemp) de chapéu alado, com patins que insinuam a rapidez do deus e com um chapéu de sol. O olímpico desempenha o papel de mensageiro e servo de Zeus e Hera. Em *Vulcano, figlio di Giove* (1962), Hermes (Isarco Ravaioli) tem a presença narrativa de uma personagem terciária, aparecendo quase sempre em segundo plano. O deus veste um χιτών, não tem barbas e calça botas aladas (vide ilustração 143). Neste filme, o imortal mensageiro representa precisamente esse papel, sendo essa a única tarefa que *Vulcano* lhe oferece; apesar de também tomar a posição esporádica de “conselheiro de Zeus”. Nesta narrativa, Hermes também se desloca a um “submundo”, visto que o reino de Posídon é retratado como um lugar escuro em que os mortais não podem entrar. O deus dos mares não se incomoda com a presença de um deus, como Hermes. Isto não significa que Posídon goste do Psicopompo, dado que a determinada altura o descreve como: “o maior ladrão do Olimpo”.

Enquanto em Itália se produzia um filme do tipo *peplum*, nos Estados Unidos, um ano depois, surgia mais uma representação de Hermes (Michael Gwynn) em *Jason and the Argonauts* (1963)³. A representação desta divindade enquadra-se, mais uma vez, com a iconografia e mitologia gregas. O deus mensageiro acompanha o protagonista até ao Olimpo; por conseguinte, Hermes revela-se ao herói na sua forma divina, deixando de ser um idoso e passando a ser um jovem (vide ilustração 16). A cena funciona como prova de que os deuses existem, tanto para Jasão como para a audiência. Este Hermes também segura no caduceu e usa um capacete com asas, as roupas que veste são brancas. Neste argumento, é o próprio deus mensageiro que se descreve como “portador de sonhos e larápio da noite”, aludindo-se ao seu epíteto de “Psicopompo”, dado que os sonhos e a noite eram associados à morte, mas também à sua aproximação com os ladrões.

Em *Malpertuis* (1971)⁴, que também conta com a presença de Zeus e outros olímpicos, Hermes é a personagem “Charles Dideloo” (Michel Bouquet), sendo descrito

¹ Vide parte II, subcapítulo 3.1.

² Vide parte III, subcapítulo 1.5.3.

³ Vide parte II, subcapítulo 3.2.

⁴ Vide parte III, subcapítulo 3.7.3.

como a divindade que faz “o trabalho sujo” dos outros deuses (vide ilustração 91). Iconograficamente, não existe qualquer modo de identificar o deus ludibriador.

A Zed & Two Noughts (1985)¹ é um filme semelhante ao anterior, no sentido em que é uma obra enigmática. Esta longa-metragem também agrupa Stephen Pipe, *i.e.*, Hermes (Ken Campbell) com outras entidades olímpicas. Apesar disso, o deus mensageiro destaca-se visualmente dos outros deuses, pois usa um chapéu com asas estilizadas (vide ilustração 26). A vestimenta que enverga é azul (identificando-o como uraniano) e parecida com a de um guarda – o papel que desempenha nesta longa-metragem. Enquanto guarda do zoo, Hermes consegue deslocar-se por todo o espaço e dialogar com muitas das personagens. O nome “Pipe” é uma reminiscência do lado musical do deus, no sentido em que foi ele que inventou a flauta.

Em filmes de animação, o deus mensageiro volta a surgir no mesmo contexto que Zeus e outros membros do Δωδεκάθεον. Referimo-nos, em específico, a *Hercules* (1997)². Aqui, Hermes (Paul Shaffer) usa um capacete, sandálias aladas e transporta consigo o caduceu. As características que diferem de outras representações de Hermes são: o facto de o deus brilhar, ser azul (cor relacionável com o espaço celeste), ter a capacidade de voar e usar óculos *pince-nez*.



Ilustração 143 – Primeira imagem: Hermes em *Le Tonnerre de Jupiter* (1903), destaque para as asas que a personagem usa na cabeça, para a cor do vestuário e para o facto de Hermes ser representado sem barba (mas com bigode). Segunda imagem: Hermes (Paul Kemp) em *Amphitryon* (1935); atrás dele (não visível) encontra-se uma musa que toca a lira, possível referência da ligação do deus mensageiro à música. Terceira imagem: “Mercury” (Isarco Ravaioli) em *Vulcano, figlio di Giove* (1962), o vestuário é, mais uma vez, branco e o calçado consiste num par de botas com asas. Quarta imagem: a metamorfose de Hermes (Michael Gwynn) em *Jason and the Argonauts* (1963); em cima o deus disfarçado de idoso, abaixo, Hermes na sua forma divina, representado sem barbas, com capacete alado, caduceu e “antropomorfismo giganteu”. Quinta imagem: Hermes (voz de Paul Shaffer) em *Hercules* (1997) vestido com um χιτών e, também em animação, sem barbas. Última imagem: Hermes (Greg Ellis) em *God of War III* (2010), destaque para as sandálias aladas, o cabelo brilhante e a necessidade de, mesmo neste protótipo da personagem, Hermes ser representado em movimento.

Num outro exemplo de animação, mas com um tom e uma temática completamente diferentes (se comparáveis com *Hercules*) encontra-se o jogo *God of War*

¹ Vide parte II, subcapítulo 3.6.

² Vide parte III, subcapítulo 1.6.2.

III (2010)¹. Nesta obra cinematográfica, Hermes (voz de Greg Ellis) pertence ao mesmo grupo de deuses como Zeus, Hades e Hélios. As entidades olímpicas masculinas são retratadas em conjunto devido à narrativa que aborda a temática da “Titanomaquia invertida”, em que estes deuses recebem características bélicas. Isto pode comprovar-se através da observação iconográfica das divindades. Apesar disso, Hermes é um dos deuses que usa menos armadura militar. A mais-valia física do olímpico é a sua rapidez. O único atributo típico de Hermes que se mantém consiste nas botas aladas e a atitude traíçoeira. Uma característica que não costuma ser retratada encontra-se na opção estilística para o cabelo do deus mensageiro, um cabelo que brilha profusamente, relembrando o brilho do Olimpo e dos seus habitantes.

Outras obras cinematográficas, mais recentes, que também representam Hermes, não acrescentam pormenores de grande relevo. *Clash of the Titans* (2010)² conta com um Hermes (Alexander Siddig) vestido com uma armadura, tal como os restantes olímpicos, e apenas identificável pelos créditos. Não existe nenhum elemento, além do nome, que identifique esta personagem com o deus grego. *Immortals* (2011)³ usa Hermes, não como personagem, mas sim como figurante (a personagem não é creditada). Nas cenas passadas no Olimpo, ele é um jovem musculado, sem barbas, com um adereço na cabeça que, apesar de estilizado, lembra as asas que o deus usava no capacete (vide ilustração 36). Por fim, em *Percy Jackson: Sea of Monsters* (2013)⁴, Hermes (Nathan Fillion) é simplesmente retratado com um caduceu prateado. O restante da sua aparência é a de um homem de negócios actual, mais especificamente, de um gerente de uma empresa de envio de correspondência.

7.3.2 Hades em obras cinematográficas previamente analisadas

Tal como acontece com Hermes, Hades surge em narrativas nas quais também se encontra Zeus. Das obras que já mencionámos, a mais antiga a incluir uma representação de Hades é *Vulcano, figlio di Giove* (1962)⁵. O rei do submundo é aí descrito como “deus da escuridão” (Gordon Mitchell). Hades passa a maior parte do seu tempo, ao contrário do que acontece na mitologia grega, no Olimpo, ao lado de Zeus. A divindade ctónica é o principal antagonista, no sentido em que é ele quem promove o conflito. No fim da

¹ Vide parte III, subcapítulo 1.5.6.

² Vide parte II, subcapítulo 3.8.

³ Vide parte II, subcapítulo 3.9.

⁴ Vide parte III, subcapítulo 1.5.6.

⁵ Vide parte III, subcapítulo 6.5.

longa-metragem, Zeus descobre as artimanhas de Hades e expulsa-o para “as sombras” (vide ilustração 130). A principal razão para o submundo não surgir como cenário relaciona-se com o facto de o reino de Posídon já se parecer, em si mesmo, com uma espécie de lugar “subterrâneo”, este espaço não parece estar debaixo do mar, mas sim debaixo da terra. Este facto tem enorme interesse devido às proximidades existentes entre Hades, Posídon e os seus respectivos domínios¹.

A série televisiva, *Ulysses 31* (1981-1982)², ao seguir as linhas narrativas gerais da *Odisseia* (apesar de ter grande liberdade interpretativa), afirma que Ulisses tem de se deslocar ao Hades para poder encontrar o caminho de regresso a casa. Visto que esta série de ficção-científica decorre no espaço, a representação do submundo nada tem que ver com o Hades da mitologia grega ou o inferno cristão. Mesmo no que respeita ao panteão olímpico, o único deus representado é Zeus. Quando o protagonista da história alcança o “Hades”, ele depara com um dilema que lhe é apresentado pelos “deuses” (título pelo qual vão sendo referidos). Ulisses, no entanto e cheio de estoicismo, mantém-se firme e recusa todas as ofertas que servem de teste à sua fidelidade. No final, “os deuses” indicam o caminho de regresso e tudo termina bem.

No filme *Clash of the Titans* (1981)³ Hades, enquanto personagem, inexistente. O submundo, porém, é apresentado como sendo “a ilha dos mortos”, um lugar guardado por *Dioskilos*, um cão de duas cabeças, irmão de Cérbero. Em *A Zed & Two Noughts* (1985)⁴, não existem certezas sobre quem é Zeus e quem é Hades, mas supomos que as personagens “Van Hoyten” (Joss Ackland) ou Felipe Arc-en-Ciel (Wolf Kahler) correspondam a um deus ou a outro. A única pista concreta existente está nas próprias palavras do realizador, Peter Greenaway, que afirma: “The villain, Pluto, who of course bears a Walt Disney badge in order to identify himself, collects zebras, black and white emblems of the judgemental society”⁵. Se aceitarmos estas palavras como verdadeiras, Felipe será Hades, apesar do seu nome não o indicar. Também permanece a questão de saber se Van Hoyten é ou não Zeus (vide ilustração 27) e, subsequentemente, se outras personagens não podem ser Hades ou Zeus⁶. A terminar a década de 80, olhámos para *The Odyssey* (1987)⁷, um filme de animação que inclui uma breve representação do Hades

¹ Vide GUTHRIE, *Op. Cit.*, 1968, p. 50 e 97.

² Vide parte III, subcapítulo 1.5.5.

³ Vide parte II, subcapítulo 3.5.

⁴ Vide parte II, subcapítulo 3.6.

⁵ Apud. ACKER, *Op. Cit.*, 1990.

⁶ Referimo-nos, em especial, ao gerente do zoo, vide ilustração 27.

⁷ Vide parte III, subcapítulo 2.2.5.

(basicamente uma gruta), na qual Tirésias aconselha Ulisses relativamente às suas viagens futuras.

A representação mais célebre e influenciadora de Hades é a personagem incluída em *Hercules* (1997) da Disney¹. Mais uma vez, Hades (voz de James Woods) é o antagonista da diegese. Ao invés do que acontece na história mitológica, em que é Hera quem promove os diversos castigos de Héracles, aqui é Hades quem o faz. O deus do submundo é o único que consegue afectar, temporariamente, o perfeccionismo do Olimpo (vide ilustrações 62 e 64); ele é o único que tem acesso a uma poção que retira a divindade dos imortais. Já mencionámos as proximidades e afastamentos entre os olímpicos e os habitantes do Hades, em especial o seu rei, pelo que não nos vamos alargar muito mais sobre o assunto. Há que realçar, porém, o facto de se ter optado por representar Hades com pele azul (traço uraniano) e de esta personagem ser acompanhada por duas figuras presentes na mitologia, Pânico e Agonia². Será ainda importante mencionar o estudo de Joel Gordon sobre Hades no cinema. Este autor, apesar de ter uma lista reduzida e recente de filmes, providencia análises e informações pormenorizadas sobre várias longas-metragens, entre as quais se encontra *Hercules* (1997)³.

A única super-heroína da *DC comics* que se relaciona directamente com o panteão grego é Diana Prince, mais conhecida como “Mulher-Maravilha”. No contexto desta personagem, num outro filme animado de 2009, *Wonder Woman*⁴, surge Hades (Oliver Platt), tal como acontece com outros deuses; entre os quais se inclui, mais uma vez, Zeus (David McCallum). A adaptação *live action* de 2017 tem o mesmo título e uma narrativa não muito diferente. Um elemento essencial em que diverge da fórmula original é a forma como os deuses são representados. No filme mais recente, eles surgem em *flashback*, aparecendo apenas por breves momentos. A única divindade destacada é Ares e, mesmo esse, é um dos pontos fracos do filme, o que acontece porque o objectivo dos criadores desta obra nunca foi incluir o panteão olímpico. A realizadora, Patty Jenkins, optou por uma estética *grounded*, ou seja, mais realística que fantástica, pelo que a presença de uma ou várias entidades divinas não encaixa num filme cujo contexto é a I Guerra Mundial.

¹ Vide parte III, subcapítulo 1.6.2.

² Na Teogonia, Hesíodo menciona que “o Medo e o Terror” são filhos de Ares e Afrodite, vide HES., *Theog.*, 933-936.

³ Vide GORDON, J.A., *Who the Hell is Hades? An Examination of Hades' Reception within Modern Film*, Tese de Mestrado, coordenada por Diana Burton e Art Pomeroy, Victoria University of Wellington, 2015, pp. 9-24 e 50-70. Vide ainda SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 124; e POMEROY, *Op. Cit.*, 2017, pp. 215-216 e 519-520.

⁴ Vide parte III, subcapítulo 3.9.1.

God of War III (2010)¹, em contrapartida, é a única obra cinematográfica que oferece um corpo sem rosto, mórbido, a Hades (Clancy Brown). O corpo físico do deus é semelhante ao de um homem. Hades tem um capacete com dois cornos de que emanam chamas e que, mais tarde, revela esconder uma face monstruosa, quase esqueletrica. A pele da divindade está completamente flagelada, existindo inúmeras feridas abertas. Nas costas e nos braços, a personagem tem picos negros protuberantes. Todas estas opções representativas pretendem associar a figura mais ao diabo cristão do que a Hades. A face, que quase parece uma caveira, aproxima-se da representação típica da morte. Se excluirmos, contudo, o aspecto iconográfico – num videogame, habitualmente entregue à equipa de animação – e olharmos a um nível narrativo, o deus enquadra-se melhor na figura do Hades grego. Ele é o rei do submundo que partilha com Zeus e Posídon a função de manter a ordem, de impedir o regresso ao caos. Assim, *God of War III* (2010) é uma das poucas narrativas cinematográficas em que Hades não é inimigo dos olímpicos². A representação que o jogo faz do submundo também tomou em atenção as descrições mitológicas: existe um rio repleto de espectros, uma representação dos três juizes do Hades e uma ambiência mais equiparável a descrições antigas do submundo do que ao



inferno cristão, apesar de também se notarem elementos deste último, em especial, do *Inferno* de Dante³.

Ilustração 144 – Primeira imagem: Hades, “deus da escuridão” (Gordon Mitchell) em *Vulcano, figlio di Giove* (1962). Segunda imagem: Hades (James Woods) em *Hercules* (1997), a personagem apresenta-se de duas formas. Quando está menos tenso o fogo que emana do topo da cabeça é azul (vide ilustrações 62 e 64); mas, quando se enfurece, o fogo ganha tons avermelhados e estende-se a outras partes do corpo. Esta representação também tem traços animalescos, tendo a divindade dentes afiados e dedos em formas de garras. Terceira imagem: Hades (Oliver Platt) em *Wonder Woman* (2009), o deus recebe feições esteticamente pouco apelativas, e uma massa corporal avolumada. Nestas três primeiras ilustrações, destaque para o predomínio da cor vermelha. Quarta imagem: o Hades (Clancy Brown) de *God of War III* (2010). Quinta imagem: Hades (Ralph Fiennes) em *Clash of the Titans* (2010), com asas formadas por fumo. Destaque também para a calvície e idade avançada do deus. Última imagem: John Turturro desempenha o papel de Hades em *Gods Behaving Badly* (2013), vestido como se fosse o juiz de um tribunal norte-americano. De uma forma ou de outra, a influência do cristianismo é incontornável, tal como diz J. Gordon: “O tema mais óbvio são os traços demoníacos de Hades, distinguíveis tanto nas representações corpóreo-visuais como através do contexto”⁴.

¹ Vide parte III, subcapítulo 1.5.7.

² Vide ilustração 54 em que Hades se encontra no Olimpo ao lado de deuses pertencentes às listas canónicas dos Doze.

³ Vide DANTE, *Inferno*, 3.82-129.

⁴ Cf. GORDON, *Op. Cit.*, 2015, p. 25.

Por fim, também existem personagens denominadas “Hades” em filmes recentes, como: *Clash of the Titans* (2010) e *Wrath of the Titans* (2012)¹ em que o deus do submundo (Ralph Fiennes) volta a ser o antagonista e a ganhar traços animalescos, nomeadamente asas (vide ilustrações 29 e 33). *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (2010)² inclui os nomes gregos; Steve Coogan é Hades. A representação do rei ctónico volta a aproximar-se, na forma divina, do diabo e, na forma humana, de Mick Jagger, como uma das personagens refere (vide ilustração 51). *Gods Behaving Badly* (2013) representa um Hades (John Turturro) completamente humano, distinguível dos outros deuses por usar roupas escuras, como se fosse um juiz.

7.3.3 A correlação não denunciada entre o submundo grego e o *Film-noir*

O primeiro género cinematográfico que incorporou por inteiro uma estética e uma temática que poderíamos associar ao submundo é o *Film-noir*. Não vamos desenvolver esta temática a fundo, devido ao facto de não existir uma correlação denunciada entre este género e o Hades do pensamento grego. O termo “*film-noir*” foi cunhado por um crítico francês em 1946 e significa “filme sombrio/negro”³. Filmes como *Double Indemnity* (1944), *The Set-Up* (1949), *Night and the City* (1950), *Gun Crazy* (1950), *The Big Heat* (1953), entre muitos outros, preencheram as décadas de 40 e 50, durante as quais, o género foi-se gradualmente definindo.

Mas o *Film-noir* não tem início nem termina apenas nestes vinte anos, o género só existe devido a influências de um tipo de cinema anterior, em especial, o europeu. O expressionismo alemão, o realismo-poético francês e o neo-realismo italiano contribuíram todos para a estética e linguagem fílmica usada pelo género norte-americano. O mesmo pode-se dizer para “o fim do género”. A primeira metade do século XX foi definindo o *Film-noir* até ele se estabelecer. A partir do momento em que se fixou, ou seja, em que a linguagem e estética que usa passaram a ser conhecimento cinéfilo geral, este género tornou-se parte integral de filmes que pretendem ser mais dramáticos, sinistros ou negros. À semelhança de muitos outros, o género não terminou nos anos 50, ele foi reimaginado, readaptado. Podíamos listar inúmeras obras cinematográficas que

¹ Vide parte II, subcapítulo 3.8. Vide ainda GORDON, *Op. Cit.*, 2015, pp. 12-13.

² Vide parte III, subcapítulo 1.5.6.

³ Mais especificamente, Nino Frank, vide NAREMORE, J., *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles e London, 2008, pp. 4, 15-18, 41.

foram influenciadas pelo *Film-noir*, mas a verdade é que o rol de filmes seria demasiado extenso.

Um dos traços essenciais que um *film-noir* incorpora é a presença de crime, mas isso não era uma grande novidade. A diferença encontrava-se no modo como os cineastas tratavam a moralidade desses crimes. O vilão e o herói já não são apenas isso: “Agora o espectador recebe uma versão menos severa do submundo, com assassinos simpáticos e polícias corruptos. O bem e o mal andam de mão dada até ao ponto de serem indistinguíveis [...]. De modo sórdido ou bizarro, a morte chega no fim de uma viagem torturante. Em todos os sentidos da palavra um filme *noir* é um filme sobre morte”¹. O protagonista deste tipo de histórias encontra-se preso no mundo em que vive. Walter Neff (Fred MacMurray), a personagem principal de *Double Indemnity* (1944), chega a afirmar: “[...] suddenly it came over me that everything would go wrong. It sounds crazy, Keyes, but it’s true, so help me: I couldn’t hear my own footsteps. It was the walk of a dead man”.

Um exemplo que comprova o entranhar do *Film-noir* em tempos mais recentes encontra-se na obra de Ridley Scott, mais concretamente, em *Blade Runner* (1982, com sequência em 2017)². Os argumentistas da longa-metragem original foram Hampton Fancher e David Peoples, baseando-se no livro de Philip K. Dick – *Do Androids Dream of Electric Sheep*. O que Scott e a sua equipa pretendiam fazer com este filme era incorporar traços típicos do *Film-noir* numa obra de ficção-científica.

Concomitantemente, *Blade Runner* enquadra-se perfeitamente nos parâmetros acima descritos. O tema essencial do filme é a procura dos *replikants*, que têm um prazo de vida curto, por uma extensão da sua existência. O protagonista, Deckard (Harrison Ford), é quem, apesar de forçado, vai impedir que essa possibilidade se efective. Esta personagem está «longe do “super-homem” de filmes de aventura»³. À primeira vista, os androides são os antagonistas mas, quando o filme termina, essa perspectiva desfaz-se. O núcleo temático que *Blade Runner* aborda é a vida e a morte; um assunto cheio de complexidades tanto para a mente grega como para o olhar do homem moderno. O filme

¹ Cf. BORDE, R et CHAUMETON, J., *A Panorama of American Film Noir 1941-1953*, City Lights Books, San Francisco, 2002, pp. 34 e 70.

² Muitas das ideias que se seguem foram retirada do *video essay* de Michael Tucker, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tbvMzqk3F4&list=PLlaa_MJ9f41cPQsDsQ_wZ1ak04xuS7lly&index=9&t=0s [retirado a 12-07-2018]. Este autor, apesar de não fazer referência directa ao Hades, aborda temáticas que se enquadram com esse mundo inferior. O filme de 2017 chama-se *Blade Runner 2049* e foi realizado por Denis Villeneuve e escrito por Hampton Fancher e Michael Green.

³ Cf. BORDE, R, et CHAUMETON., *Op. Cit.*, p. 9.

cyberpunk de Ridley Scott mistura ficção-científica com *Film-noir* de modo a poder explorar essas complexidades.

7.3.4 O submundo em *Ercole al centro della Terra* (1961)

O *Western* norte-americano inspirava-se no tema central para o aglomerado de povos que habitam esse país: a viagem do Este para o Oeste pela “conquista triunfante” da “América desconhecida”. Esta viagem era o *mythos* intrínseco que existia, ou pelo menos, o cinema retratou-a como tal. Os filmes do tipo *peplum* não eram muito diferentes, o que não significa eles tratassem o mesmo tema (apesar de, nos anos sessenta, emergir o *spaghetti western*), mas sim que pretendiam basear-se em histórias e personagens intrínsecas à sua identidade cultural. Assim, a maioria das personagens e contextos são retirados, em parte, da mitologia greco-romana. Tal como ao longo deste estudo tivemos a oportunidade de observar. Visto que o Olimpo é por vezes retratado, o seu contraponto também não podia deixar de o ser.

O submundo é o contexto essencial de dois filmes do princípio dos anos 60. Contudo, e à semelhança do que acontecia no mundo grego, não existia uma definição clara sobre o que seria exactamente o Hades. O título da primeira longa-metragem é, desde logo, exemplificativo desse indefinição. Originalmente, o filme chamava-se *Ercole al centro della Terra* (1961)¹, porém, o título anglo-saxónico é *Hercules in the Haunted World* e, em português, traduzia-se como *Hércules contra o Vampiro*. Tudo nomes que parecem apontar para filmes diferentes mas, como veremos, todos eles têm razão de ser.

Em *Ercole*, a primeira personagem apresentada é Medeia (Gaia Germani)², a narradora onnipresente e profetisa pessoal do protagonista. O enredo que se descreve no filme conta como Hércules³ (Reg Park) tem de viajar ao Hades para recuperar uma pedra mágica que libertará a sua amada, Dejanira (Leonora Ruffo), dos poderes das trevas⁴. O protagonista, “filho de Zeus”⁵, para poder ser bem-sucedido na sua aventura, precisa da ajuda de Teseu (George Ardisson). Hércules é o *strong man* típico deste subgénero. Teseu

¹ Realizado por Mario Bava e Franco Prosperi; escrito por Sandro Continenza, Franco Prosperi e Mario Bava.

² Medeia era sobrinha de Circe que, como vimos, tinha ligações no submundo. Ambas as feiticeiras serviam e adoravam Hécate, uma divindade ctónica associada à bruxaria. Sobre Medeia, vide HES., *Theog.*, 993-1002; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.23-28; OV., *Met.*, 7.1-450.

³ Como vimos, Hércules recebe o nome latino de Hércules; vide também NISBET, *Op. Cit.*, 2006, pp. 46-47; e POMEROY (coord.), *Op. Cit.*, 2017, p. 515.

⁴ Vide, por exemplo, SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 122.

⁵ A versão visualizada deste filme foi dobrada para inglês, pelo que decidimos traduzir as falas e outras referências para português.

contrasta com o primeiro, pois não tem tanta musculatura, nem tanto óleo no corpo, sendo antes loiro e desempenhando o papel de galã. Um pouco mais estranha é a escolha para a amada de Teseu, a personagem “Jocasta” (Carolyn De Fonseca)¹. O grande antagonista é o rei Licos, um “vampiro diabólico”, como Medeia o descreve (interpretado por Christopher Lee, o “vampiro por excelência”²).

Dejanira não é prisioneira a um nível físico, mas sim mental. Quando Hércules tenta falar com a sua amada, ela nem sequer o reconhece, como se o seu corpo estivesse num lugar e a sua mente noutro. Os deuses são inúmeras vezes mencionados, eles são os culpados por “tempestades terríveis e trovões”. Hades, apesar de não ser mencionado pelo nome grego, foi quem “raptou” Dejanira. Nenhum dos deuses-reis é representado³, mas tanto Zeus como Hades (aqui denominado Pluto⁴) manifestam os seus poderes. Zeus troveja e Hades aprisiona as mentes humanas.

Existe uma terceira personagem, o *comic relief* da narrativa, denominada “Keros” (Mino Doro). Ele acompanha os dois heróis nas suas aventuras, surge não se sabe de onde e, a certa altura, usa mesmo um capacete com duas asas (vide ilustração 145). Assim, “Keros” encaixa numa representação de Hermes, pelo que, podemos assumir que o deus “companheiro” disfarçou-se de homem, guiando sobre esta forma humana a viagem dos heróis ao Hades.

Para chegarem ao submundo, Hércules e Teseu fazem uma viagem de barco. O Hades é descrito pelos heróis como “o jardim do desespero”, “o reino eterno e negro da noite, onde o sol nunca nasce”. Ao aproximarem-se do Além, os protagonistas começam a ficar sonolentos. Como percebemos anteriormente, a morte era comparada com um sono eterno e Hermes adormecia os homens com o caduceu. O título original do filme relaciona-se com o modo como se faz a entrada no submundo: através da separação das águas⁵.

¹ Jocasta era conhecida na mitologia grega por ser rainha consorte de Tebas, mulher de Laio e mãe de Édipo.

² Nesta diegese, contudo, Licos não é um vampiro, apenas o vilão. A associação provém da fama que Lee tinha, associada ao papel de “Drácula” que desempenhou.

³ Apesar disso, existe um “deus da escuridão”, que não Pluto, que fala com Licos, a voz desse deus é interpretada por Renato Turi.

⁴ Hades é identificado com o nome Pluto devido ao contexto itálico em que o filme é produzido. A referência a Hades enquanto Pluto é recorrente pois a audiência estaria mais familiarizada com esse nome; vide DETHLOFF, “Coming up to Code: Ancient Divinities Revisited”, in KOVACS, G. et MARSHALL, C.W. (eds.), *Classics and Comics*, Oxford University Press, Oxford, 2011, pp. 103-104.

⁵ Uma versão de baixo orçamento da célebre cena de *The Ten Commandments* (1956).

Quando acordam, os heróis são recebidos pelas Hespérides que lhes dizem: “Vocês estão no jardim das Hespérides, nos recônditos da noite”¹. As Hespérides são, no contexto do filme, as guardiãs da árvore “da maçã de ouro” que ajudará a acordar Dejanira. A dita árvore não se encontra num lugar alegre ou verde, mas sim num espaço escuro e tenebroso. As Hespérides encontram-se neste sítio tenebroso, pois “o malvado deus Plutão” aprisionou-as, o argumento informa que elas são filhas do “deus do sol”². *Ercole* não representa um “submundo”, mas vários “outros mundos”, todavia, parece haver uma confusão sobre se o lugar que Hércules e Teseu visitam é ou não o submundo. Enquanto ainda estão no jardim das Hespérides, Teseu afirma: “Sabes, não pensava que o Hades fosse assim”. Neste sentido, o “Hades” parece ser, em *Ercole*, um conjunto de lugares sobrenaturais.

O Hades é também um lugar cheio de armadilhas visuais. Existe uma cena em que os dois protagonistas deparam-se com um precipício em chamas, contudo, quando Hércules, cheio de coragem, salta, aterra num rio e não se queima (como vimos, o Hades tinha ligação a cinco rios diferentes e, um deles era o “flamejante”). Momentos antes, uma jovem, nua e acorrentada, pede que a libertem, Teseu quase que cai na armadilha, mas Hércules impede-o, a ilusão desaparece, a jovem começa a rir-se às gargalhadas e entra em combustão. Num outro episódio, Teseu não consegue escapar aos enganos do Hades, pois, ao não ter a mesma capacidade física de Hércules, acaba por cair num rio de lava e desintegra-se.

Depois de falecer, Teseu acorda, morto, ao lado de Perséfone (Ida Galli), uma jovem loira de olhos azuis. Perséfone não se identifica de imediato com esse nome. Teseu ingénuo e, um pouco à semelhança do que acontece no mito que o relaciona com o submundo, afirma que pretende levar a deusa consigo e fugir daquele lugar. Mais tarde, quando os dois apaixonados já se encontram na terra, Perséfone revela o seu verdadeiro nome. Os argumentistas alteram um elemento da deusa mitológica, rainha do submundo; devido aos inúmeros romances que permeiam a narrativa e, de modo a não gerar confusão, Perséfone passa a ser “a filha preferida de Plutão” e não a sua consorte.

¹ As Hespérides eram as guardiãs da árvore com maçãs de ouro, estas divindades não tinham uma ligação com o submundo mas, uma das suas progenitoras era, em algumas versões, Nót, a “noite”, vide HES., *Theog.*, 215.

² Esta associação deve-se, provavelmente, ao facto das Hespérides serem as divindades que representam a luz do pôr-do-sol.

Nesta história, Hércules representa os deuses celestiais, da luz, enquanto Licos representa os deuses da escuridão. Ambos os pólos divinos protegem e aconselham cada uma das personagens antagônicas. A exceção encontra-se na deusa Perséfone que, por paixão pelo mortal Teseu, aconselha Hércules a matar Licos. A “filha de Pluto”, regressa ao submundo ao desvanecer. No fim, Hércules, demonstrando respeito por Hades, afirma: “Ó deus do Hades, dá paz à terra, não deixes que o sacrifício de Perséfone seja em vão”.



Ilustração 145 – Personagens mitológicas em *Ercole al centro della Terra* (1961). Primeira imagem: Medeia (Gaia Germani). Segunda imagem, da esquerda para a direita: Hércules (Reg Park), Teseu (George Ardisson) e Keros (Mino Doro). Terceira imagem: Perséfone (Ida Galli). Última imagem: Keros enquanto Hermes.

O segundo filme *sword and sandal* tem o nome original de *Arrivano i titani* (1962)¹. O título em inglês é *My Son, The Hero* e, em português, *O Filho do Trovão*. O enredo trata as aventuras de Krios² (Giuliano Gemma), no contexto do filme, o mais novo dos Titãs. Ele é o mais fraco dos sete irmãos, mas também é o mais inteligente do grupo, a sua força deriva de Gaia³. Ele é o escolhido por Zeus (Jove) para ir até Creta, ao reino de Cadmo (Pedro Armendáriz) para livrar a cidade dos males que nela se encontram. Zeus promete que os titãs serão todos libertados depois da missão ser bem-sucedida. Já em Creta, Krios impressiona o rei e, enquanto gladiador, ganha a sua confiança. Como este é um filme do tipo *peplum* não podia faltar o protagonista hercúleo e o romance entre Krios e uma bela jovem.



Ilustração 146 – O submundo em *Arrivano i titani* (1962). À esquerda: Sísifo fadado a empurrar um pedregulho para a eternidade. À direita: um dos titãs agrilhoados. Estas cenas funcionam como prólogo ao filme.

¹ Realizado por Duccio Tessari e escrito por Ennio De Concini e Duccio Tessari.

² Κρείος ou Κρίος era um dos doze titãs que Hesíodo listou, cf. HES., *Theog.*, 126-138, contrastando com os Doze Olímpicos. Os outros titãs eram: Koios, Hiperíon, Jápeto, Teia, Reia, Témis, Mnemósine, Febe, Tétis e, o mais novo, Cronos.

³ Gaia, “a terra”, também era a sua mãe mitológica.

Jon Solomon afirmou que *Arrivano* é “um panorama negligente e inofensivo da mitologia grega”, mas que o filme tem “alguma fidelidade”¹; existem, como vimos, personagens que se coadunam com as dos mitos gregos. Numa sucessão rápida de representações, colocadas em segundo plano, são observáveis os castigos de Sísifo, que empurra inutilmente um enorme pedregulho; Títio que, agrilhado, vê um pássaro comer-lhe o fígado; e Tântalo, que se encontra esfomeado e a tentar alcançar um ramo com maçãs (nenhum dos actores é creditado).

Para além dos castigados mais célebres do Hades, *Arrivano* também representa os titãs aprisionados a uma parede rochosa do Tártaro (vide ilustração 146). O submundo é uma gruta de grandes dimensões. Destaque ainda para a presença do capacete da invisibilidade de Hades, que Krios rouba a Pluto² e para a presumível representação de deuses, não creditados, como Hefesto.



Ilustração 147 – À esquerda Tântalo e à direita Títio.

7.3.5 A catábase de Orfeu no cinema francês: *Orphée* (1950)

Já percebemos que o tema “morte” relacionado com o Hades foi explorado no cinema norte-americano e italiano. Em França, trabalhou-se uma temática semelhante, também ela relacionada com a mitologia grega. Referimo-nos sobretudo, apesar de existirem outros exemplos, a *Orphée* (1950) escrito e realizado por Jean Cocteau. O filme trata a história de um poeta que se apaixona pela morte, aqui chamada “princesa”. O escritor fica obcecado com esta “mulher”, rejeitando a sua esposa. No fim, encontram-se todos no submundo.

“Où ce passe notre histoire et à quelle époque? C’est le privilège des légendes d’être sans âge, comme ils vous plaira”. O protagonista e história criados por Cocteau são, como a frase acima afirma, uma adaptação livre do mito de Orfeu e Eurídice. Assim, o realizador coloca em Orfeu (Jean Marais) os problemas que afectam a sua própria arte. O

¹ Cf. SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 125.

² Existem representações de deuses como Pluto e Hefesto, mas também elas são esporádicas e pouco relevantes para o enredo.

protagonista é um poeta, mas não escreve; quando lhe perguntam o que é para ele ser poeta, a personagem responde: “Écrire, sans être écrivain”, ou seja, ser um realizador de cinema, “escrever” com imagens. O conflito essencial que o protagonista defronta é a sua arte, *i.e.*, ele mesmo (Jean Cocteau, em parte, transposto para a personagem “Orfeu”).

“[PRINCESA] Cegeste¹, levez-vous [...]. Salut”.

“[CEGESTE] Salut”;

“[PRINCESA] Vous savez qui je suis?”;

“[CEGESTE] Je le sais”;

“[PRINCESA] Dite-le”;

“[CEGESTE] Ma mort”.

Através desta fala consegue-se perceber quem é a “princesa” (María Casares). Ela é uma personificação da morte. No início do filme e por pedido da própria “princesa”, Orfeu entra num Rolls Royce que leva ambos até uma casa abandonada. A “morte” e Cegeste, o seu laçao mais recente, transpõem um espelho com a maior das facilidades². Orfeu testemunha o evento e, incrédulo, tenta também fazer a travessia, mas não consegue; ele bate no mesmo espelho que as duas personagens anteriores atravessaram, mas este é agora sólido. O protagonista vai adormecendo lentamente e acorda sem saber onde está, sem perceber o que presenciou. A casa em que se encontrava também desapareceu.



Ilustração 148 – O primeiro contacto de Orfeu (Jean Marais) com o “outro mundo” e o princípio do sonho/pesadelo.

Ao mesmo tempo que tudo acontece, Eurídice (Marie Déa) encontra-se destrocada sem saber o que aconteceu ao seu amado e com receio, apesar de confiar em Orfeu, que ele a esteja a trair. Uma outra personagem diz que ela não se preocupe, pois: “Votre [...] est’un ménage modèle”. Pouco tempo depois, Orfeu aparece em casa. O relacionamento do protagonista com Eurídice, porém, é tudo menos perfeito. Orfeu está obcecado com a “princesa”, chegando mesmo a ignorar o facto de a sua esposa lhe tentar dizer que está grávida. Orfeu vai à procura da outra mulher misteriosa, enquanto Eurídice permanece em casa.

¹ Jacques Cegeste (Edouard Dermithe) é a primeira personagem que morre no filme; o diálogo representa a morte a vir buscá-lo.

² Uma das personagens afirma, quase que explicando o porquê dos espelhos: “D’où reste de regarder-vous toute votre vie dans un miroir”.

Aqui é introduzido o contraponto masculino da “princesa”: Heurtebise (François Périer). Esta nova personagem tenta enamorar-se de Eurídice. Heurtebise também é misterioso, pois não sabemos se está vivo ou morto¹. Ele é o condutor privado da princesa, era ele quem conduzia o Rolls Royce. A partir de certa altura, ele passa a ser o motorista de Orfeu². Heurtebise tem a capacidade de desaparecer e aparecer onde quer (ao contrário da “morte” que só o consegue fazer através de espelhos). Estes poderes não são revelados a Orfeu nem a Eurídice.

“[HEURTEBISE] Je m’ai suicidé au gaz. Cette odeur me pourchasse, depuis ma mort”;

“[EURÍDICE] Votre mort?”;

“[HEURTEBISE] Enfin... Je veut dire que j’essayé me suicider”;

“[EURÍDICE] Ah bon, vous n’avez pas l’air d’un fantôme”.

Orfeu, tal como acontece com a personagem mitológica, está dividido entre a vida e a morte³. Nesta diegese, Eurídice representa a vida e a “princesa” representa a morte. A reinvenção mitológica de Cocteau pisca, por vezes, o olho a quem conhece o mito, no sentido que o subverte. Este Orfeu tem uma mulher que o ama, mas passa todo o filme a desprezá-la, Eurídice chega mesmo dizer-lhe, “Je mourais sans que tu t’en aperçoive”. A fala da amada de Orfeu é uma *foreshadow*. Ela acaba mesmo por morrer.

O contrassenso encontra-se, também, no facto de Heurtebise estar apaixonado por Eurídice e de a “princesa” estar apaixonada por Orfeu. Quando a “princesa” se prepara para levar Eurídice, Heurtebise tenta avisar Orfeu, mas ele ignora-o. Assim, só tarde demais, Orfeu se apercebe de que Eurídice morreu. O protagonista, incrédulo, acha que tudo aquilo é um sonho, um pesadelo e pede que alguém o acorde. Heurtebise ajuda Orfeu, revelando-lhe “le secret des secrets”: “Les miroirs sont le porte par l’équelle la mort vient et vas”. O motorista ainda infere que Orfeu pode ir ao submundo, porque ele é mais do que um homem. Ele é um poeta.

Cocteau nunca chama “Hades” ou “submundo” ao Além, mas sim “outro mundo” e “zona”. Quando chegam a este lugar, Heurtebise e Orfeu comportam-se de modo diferente. O primeiro flutua pelo espaço, mas o protagonista tem dificuldade em conseguir sequer mexer-se. Este lugar não tem vento e assemelha-se às ruínas de uma cidade. “O espaço utilizado é o das ruínas de uma escola militar de S. Cyr, em que se tenta criar uma

¹ Não o sabemos devido ao mencionado no diálogo entre Heurtebise e Eurídice, infracitado.

² Quando Orfeu se prepara para visitar o “autre monde”, Heurtebise diz: “Je vous accompagne” e, já no submundo, dá-lhe mesmo a mão a agarrar e guia-o. Mais tarde afirma, em relação à morte, “J’étais son aide. Je l’ai suivi”. Por fim, é Heurtebise quem acompanha Orfeu e Eurídice na anábase de ambos.

³ Heurtebise, antes de guiar Orfeu ao submundo, pergunta mesmo se ele prefere encontrar a Morte ou Eurídice. O protagonista não consegue decidir.

atmosfera rígida e fria. A velocidade normal é misturada com *slow-motion*, de modo a enaltecer a estranheza do ambiente”¹.



Ilustração 149 – O Hades de *Orphée* (1950) e os seus habitantes. À esquerda: Heurtebise (François Périer) regressa ao “outro mundo”, desvanecendo-se. Heurtebise é, presumivelmente, uma alusão a Hermes, em especial ao epíteto “Psicopompo”. Ao centro: Heurtebise e Orfeu na “zona”. À direita: “La mort d’Orphée”, uma personificação da morte, tratada no filme por “princesa”.

Perto do fim de *Orphée*, o protagonista não fica com a “princesa”, apesar de esta o querer. E, em jeito jocoso, Orfeu volta com Eurídice para o mundo dos vivos; contudo, mesmo neste lugar não lhe é permitido olhar para a sua mulher. Ninguém fica com quem desejava ficar, Heurtebise também não tem permissão para enamorar-se de Eurídice. A situação prolonga-se, até Orfeu olhar, sem querer, para a sua mulher. O que acontece em seguida é um sacrifício não-humano. Heurtebise e a “princesa” sacrificam o amor que nutrem pelos mortais, usando os seus poderes para reverter o tempo e fazê-los esquecerem o que aconteceu de sobrenatural. Para Orfeu e Eurídice, tudo parece ter sido um sonho.

Jon Solomon sugere que a “mensagem final é a afirmação de que um poeta tem de viver e morrer inúmeras vezes para poder atingir a perfeição”, ou seja, tem de ter a resistência necessária para aguentar o sofrimento. J. Solomon diz que Cocteau não se limita a representar os mitos originais, impregnando antes a sua marca na narrativa e “contribuindo assim para a reconstrução de uma história antiga, criando uma brilhante peça de arte moderna”².

¹ Cf. SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 125.

² Cf. *Id. Ibid.*, p. 126. Maria do Céu Fialho também trabalhou obras de Cocteau e a mitologia grega presente nelas, contudo, esta autora não se debruçou sobre este filme em específico, vide FIALHO, M. C., “Entre a Esfinge e o sonho: Édipo em *La Machine Infernale* de Jean Cocteau”, *Mathesis*, 1993, 2/91-107; “*A Antígona* de Jean Cocteau”, *Biblos*, 1991, 67/125-152.

7.3.6 A “anábise” de Orfeu em contexto brasileiro: *Orfeu Negro* (1959)

O segundo filme não é europeu nem norte-americano, mas sim franco-brasileiro¹. *Orfeu Negro* (1959) foi realizado por Marcel Camus e escrito por Jacques Viot e pelo mesmo Marcel Camus, baseando-se na peça de Vinicius de Moraes, intitulada “Orfeu da Conceição”. O filme venceu a Palma d’Ouro em Cannes e o Óscar de Melhor Filme Estrangeiro (pela França).

À semelhança do que Cocteau fez, *Orfeu Negro* reconta o mito de Orfeu e Eurídice, integrando o tema no Carnaval do Rio de Janeiro. O protagonista deste filme é um condutor de eléctricos. Orfeu (Breno Mello) trabalha na mesma empresa que Hermes (Alexandro Constantino), sendo este alguém que “encontra tudo”². É neste contexto que Orfeu conhece Eurídice (Marpessa Dawn). Esta narrativa, porém, acrescenta a personagem “Mira” (Lourdes de Oliveira), a namorada de Orfeu, que pretende tornar-se sua noiva. Orfeu, indeciso, vai simplesmente concordando com o que Mira propõe. Por isso, eles dirigem-se ao notariado para se casarem, mas aí surge esta cena cômica:

“[NOTÁRIO] É para casar? [...] Os nomes, qual é o seu?
“[ORFEU] Orfeu”;
“[NOTÁRIO] Orf... aaah, naturalmente a noiva se chama Eurídice”;
“[MIRA] O quê? Eu não me chamo Eurídice. Porque disse isso?”;
“[NOTÁRIO] Porque Orfeu ama Eurídice, todo o mundo sabe”;
“[MIRA – para Orfeu, chateada] Você gosta de alguma Eurídice?”;
“[ORFEU] Eu lá conheço alguma Eurídice, que história é essa?”;
“[NOTÁRIO] Aaaah, nada, é uma velha história, estava gracejando”;
“[MIRA] Não achei graça nenhuma, eu não quero mais ouvir dessas velhas histórias, ouviu?”;

Como se percebe por estes diálogos – um *foreshadowing* óbvio – a narrativa do mito de Orfeu é reconhecida no contexto do filme, ainda que desconhecida das personagens centrais. Assim e desde início, *Orfeu Negro* distingue-se do mito original e de outras readaptações dessa história, sem deixar de seguir os seus traços gerais. Uma perspectiva semelhante passa para a personagem “Eurídice”, ela é jovem e bela, mas está em fuga, pois sente-se preocupada com um “homem” que a segue e a quer matar. Ela toma esta ideia como uma certeza, como se conhecesse o seu próprio futuro.

¹ A maioria da produção é francesa, mas a cultura em que se insere a narrativa é brasileira e a língua usada, mesmo no título original, é o português. Foi o próprio Vinicius de Moraes que traduziu o argumento do francês para o português.

² Existem inúmeras referências a Hermes. No filme ele é o “vigia da estação”. A certa altura uma das personagens pergunta: “Você está tirando a sorte dela, Hermes? E a minha?”, ao que Hermes responde, “Você bota muita banca para merecer sorte”; mencionando-se portanto o facto de o deus grego garantir sorte fortuita.

Com todas estas amplificações, continua a ser necessário que Orfeu se enamore de Eurídice. Concomitantemente, é acrescentada mais uma personagem: “Serafina” (Léa Garcia), a prima de Eurídice, sempre alegre e que pretende juntar eroticamente a prima ao vizinho, Orfeu.

As alusões à mitologia não deixam de estar presentes em todo o argumento, apesar das alterações. Quando Orfeu está em casa (o espaço tem apenas uma divisão e está repleto de animais, como um gato, um cão, uma cabra e um galo), dois rapazes entram nela e perguntam, consumidos pela curiosidade: “Orfeu, eu queria te perguntar uma coisa... É verdade que você pode fazer nascer o sol, tocando violão?”¹. O protagonista ri-se e exclama: “Ora, claro que posso”¹. A cena é construída de modo a parecer que Orfeu está a dar esperança à fantasia dos miúdos, mas também serve de metáfora à fama de Orfeu, um dos melhores músicos da mitologia grega. A alusão ao sol relaciona-se com o facto de, em algumas versões, Orfeu ser filho de Apolo².

É precisamente através da música que Eurídice se apaixona por Orfeu. A casa de Serafina, que Eurídice visita, encontra-se imediatamente ao lado da habitação de Orfeu. Quando o protagonista toca para os dois rapazes, Eurídice ouve e começa também ela a dançar e a cantar. Orfeu apercebe-se do que a vizinha faz e vai ter com ela. O protagonista tenta seduzir Eurídice, mas depressa percebe que não é com uma atitude de galã que o vai conseguir fazer. Só gradualmente é que Orfeu se apaixona por Eurídice e vice-versa. A música não deixa, porém, de ser a faísca que acende a chama; o samba, em especial, estende-se por todo o filme.



Ilustração 150 – À esquerda: a guitarra de Orfeu, com a inscrição: “Orfeu é o meu mestre”. Ao centro: Orfeu visita Eurídice, que se encontra na casa de Serafina, a prima da jovem. À direita: Eurídice e Orfeu começam a enamorar-se, com a montanha do Corcovado atrás deles e o Cristo Redentor no topo.

¹ Estes dois rapazes chamam-se Zeca (Aurino Cassiano) e Benedito (Jorge Dos Santos) e têm uma função, no enredo, semelhante à de Serafina: aproximar Eurídice de Orfeu, ao mesmo tempo que afastam Mira.

² Vide APOLLOD., *Biblioth.*, 1.14. No filme, esta não é a única alusão a Apolo enquanto deus do sol e da música.

Depois do segundo encontro com Eurídice, Orfeu começa a rejeitar Mira. A típica história do trio amoroso¹. é interrompida com a introdução de mais uma personagem, ou melhor, uma personificação: a Morte (Ademar da Silva), representada por um homem mascarado com um fato preto e um rosto de caveira. Ele diz que Orfeu pode ficar com Eurídice para já, que ele não tem pressa. A partir deste momento, o casal fica completamente apaixonado, mas também sabe que esse amor está destinado a acabar. A conjectura vem a ser confirmada. Hermes é quem informa: “Acabou Orfeu. Ela está morta [...] você só pode ver ela morta”.

A catábase de Orfeu é representada com uma interpretação livre. Ao invés de descer ao submundo, Orfeu entra num elevador e sai no 12º andar (uma possível referência aos Doze Deuses e, portanto, ao Olimpo). Isto sugere, numa mentalidade cristã, que Eurídice foi para o “céu” e não para o “inferno”. Quase uma apoteose. Neste lugar, o protagonista encontra um homem que “segura, à semelhança de Caronte, um cabo de madeira, desta feita de uma vassoura, com a que vai empurrando inúmeros pedaços de papel, cada um deles representa, segundo o que a personagem afirma, uma pessoa do departamento dos perdidos e achados”². Jon Solomon interpreta esta alegoria afirmando que o realizador está a representar a sociedade moderna como pedaços de dados burocráticos, sendo a ironia final a descoberta de que este “Caronte” nem sequer consegue ler. Caronte guia Orfeu até um portão em que se encontra um cão chamado “Cérbero”. O cão ladra e impede-os de passar, mas Caronte apazigua-o. Juntos, Orfeu e “Caronte” entram num espaço de fervor espiritual, quase xamânico. As pessoas parecem possuídas por algo. Neste lugar, Orfeu tenta alcançar Eurídice mas, seguindo-se em parte o mito original, não o consegue fazer.

No fim do filme, Mira, enlouquecida pelo ódio, mata Orfeu atirando uma pedra à cabeça dele³. Numa outra cena vemos papéis flutuando ao longo de uma escadaria em espiral, imagem que relembra o *Inferno* de Dante⁴, e que se baseia na mesma ideia da queda das folhas mortas de Vergílio⁵.

¹ Aqui numa variante do mito grego, em que a cobiçada pela terceira pessoa (na história mitológica corresponde a Aristeu) é Eurídice e não Orfeu, vide SEN., *Herc. F.*, 569 sq.; *Herc. Oe.*, 1061 sq.; HYG., *Fab.*, 164; OV., *Met.*, 10.1-64; VERG., *G.*, 4.454 sq.; APOLLOD., *Biblioth.*, 1.3.2; MOSCH., *Id.*, 3.124; DIOD. SIC., 4.25; PAUS., 9.30.6.

² Cf. SOLOMON, *Op. Cit.*, 2001, p. 127.

³ Numa das versões mitológicas, as bacantes atiraram paus e pedras a Orfeu, que toca música. Esta, contudo, é tão bela que os objectos não se atrevem a ferir o herói. As bacantes, enraivecidas, desmembram Orfeu; vide OV., *Met.*, 11.1-84.

⁴ Vide DANTE, *Inferno*, 3.82-129.

⁵ Vide VERG., *Aen.*, 6.298-304.

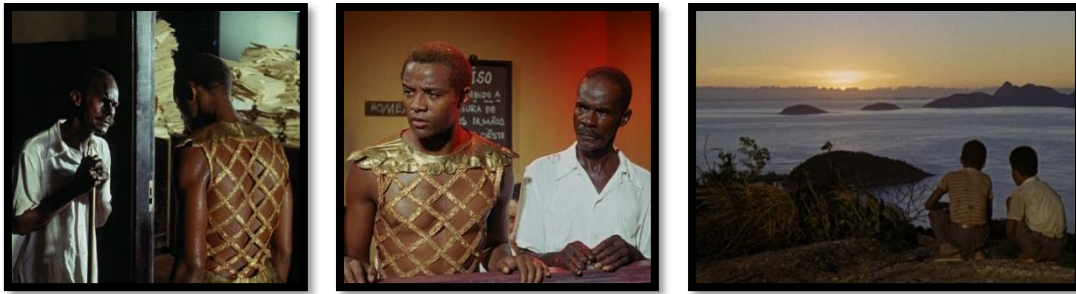


Ilustração 151 – À esquerda: “Caronte” e Orfeu no 12º andar, com uma divisão cheia de papéis, ao seu lado. Ao centro: Orfeu e “Caronte” na divisão que se encontra para lá de Cérbero; destaque para a *backlight* avermelhada. À direita: Zeca e Benedito observam Orfeu a fazer o sol nascer. Outras referências visuais ao sol encontram-se, por exemplo, no fato de carnaval de Orfeu.

Os dois rapazes, Zeca e Benedito, abrem caminho para o fecho do filme. Eles pegam na guitarra de Orfeu e Zeca toca-a, inventando uma melodia e tentando “fazer o sol nascer”. Uma jovem é atraída pela música de Zeca e, quando chega perto dele, afirma: “agora você é Orfeu”. Esta cena final simboliza que, num fim está sempre um princípio. Orfeu morre, mas o gosto pela música que o protagonista inspirou nos dois jovens vive, talvez, para sempre. A última imagem apresentada é o relevo de Orfeu (vide ilustração 138).

Conclusão

Esta dissertação está dividida em três partes. A primeira começa por uma simples, mas complexa questão: O que é um deus? De modo a responder à questão, tentámos perceber as ideias de autores contemporâneos, como Joseph Campbell ou José Augusto Ramos, sobre a temática. Estes investigadores definem “deus” como uma metáfora. Só desse modo é que o ser humano consegue explicitar essa noção. Mas perceber o que define uma entidade divina não seria suficiente para concluir a primeira parte. Foi, pois, necessário compreender também de que modo os povos gregos viam os seus deuses. Para tal, Xenófanes pareceu-nos ser um caso paradigmático. Curiosamente, e como acontece com os dois autores que referenciámos, o sofista grego era crente, o contrário seria inconcebível, mas circunstancial¹. O facto de Xenófanes e outros pensadores acreditarem em deuses, contudo, não significa que não pudessem questionar as produções mitológicas de homens como Homero e Hesíodo, os dois hipotéticos escritores das obras mais influentes da religião e mitologia gregas. Assim, através de perspectivas objectivas e de várias cronologias fomos tentando responder à questão: o que é um deus?

A segunda parte do estudo tenta definir quem são os Doze Deuses a que o título da dissertação alude. O capítulo inicial começa por expor quais são os principais mitógrafos clássicos e qual o objectivo das suas criações e registos. De seguida, define-se os doze membros que constituem o Δωδεκάθεον. Como se sabe, existiam vários deuses que podiam ou não fazer parte dessa lista. Com o intuito de definir quem seriam esses imortais, recorremos ao friso Este do Pártenon e à proposta de Walter Burkert. Além dos imortais que a partir daí sugerimos como membros do Δωδεκάθεον, houve outras entidades essenciais do universo mítico-religioso dos Gregos que ficaram de fora. O mais emblemático deles será Héracles; mas haverá também que mencionar Hades e Héstitia (ao contrário desta deusa, contudo, os outros dois imortais acabaram por ser trabalhados).

Não foi para nós suficiente, porém, apresentar uma eventual lista canónica dos Doze Deuses da religião e mitologia gregas sem considerar o papel que essas mesmas figuras tiveram no cinema. Com essa ideia no horizonte, olhámos para filmes seleccionados com o intuito de criar uma lista de doze deuses gregos para a Sétima arte. As obras cinematográficas correspondem a narrativas em que o panteão grego está

¹ Vide DURÁN LÓPEZ, M. A., *Los dioses en crisis: actitud de los Sofistas ante la tendencia religiosa del hombre*, Ediciones Clásicas, 2011.

representado, ainda que parcialmente. Assim, chegámos à conclusão de que, devido aos papéis desempenhados dentro desta família imortal, ou devido aos temas universais com que se associam, alguns dos Olímpicos tinham de ser forçosamente incluídos na nossa proposta. Deuses como Zeus e Hera, os reis e pais do Olimpo; Afrodite, relacionada com a paixão carnal entre seres mortais e divinos; e mesmo Hades, que poderá não fazer parte do Δωδεκάθεον, mas que tem relevância numa análise sobre a relação da sua entidade com o submundo no cinema, no âmbito do tema da morte e do Além. É importante salientar que esta parte do estudo é essencial, pois sem ela não poderíamos saber qual a importância individual dos deuses no cinema. Sem esta problemática resolvida não seria possível prosseguir. Depois de uma análise a filmes que preenchem vários géneros, contextos espaciais e temporais, percebemos que a lista canónica do mundo antigo não se coaduna exactamente com a importância dada aos deuses no século XX. Assim, entidades como Héstia e Deméter são praticamente inexistentes no mundo fílmico (Deméter apenas surge enquanto alusão seja à sua entidade ou ao seu culto mistérico). Porém, existem outros imortais que desde cedo não pudemos ignorar, referimo-nos ao terceiro deus-rei da mitologia grega: Hades, o deus do submundo.

Ainda na segunda parte do estudo, analisámos três filmes que não incluem representações explícitas de deuses. Os realizadores dessas longas-metragens afirmam que, devido ao afastamento espiritual que o homem contemporâneo tem relativamente a essas figuras e devido ao facto de uma outra entidade, de uma outra religião, ocupar esse papel, o espectador não conseguiria aceitar que representações desse tipo fossem verosímeis. No entanto, em *Troy* (2004), um filme que adapta a *Ilíada*, mas que ignora o papel dos deuses, existe uma cena em que se representa, de forma ambígua, a mãe de Aquiles: Tétis. Este é apenas um dos exemplos que damos, sugerindo-se que mesmo nestas obras, que se afastam propositadamente do panteão, os deuses marcam presença. Com esta parte percebe-se uma das perspectivas mais disseminadas que o homem contemporâneo tem sobre a mitologia grega, pelo que é essencial para se estabelecer a “ponte” entre o que veio e o que é.

A terceira e última parte do estudo é a mais longa, sendo ocupada pelo corpo central do trabalho. Como referimos na introdução, os Deuses Gregos não eram indivíduos sem relações entre si; bem pelo contrário, eles são entidades gregárias e membros de uma família alargada. Todos eles se relacionavam genealogicamente com os outros e podiam estabelecer ligações pessoais em narrativas mitológicas. Visto que esta dissertação tem como objecto de estudo duas áreas que subsistem através da construção

de personagens e narrativas, supusemos que seria de enorme interesse agrupar as entidades que se encontravam mais próximas. Ao termos optado por esta escolha tentámos não cometer o mesmo erro de outros estudos, que no processo de criação do texto académico, individualizam as divindades, vendo-as apenas como unidades e ofuscando o grupo. Conseguimos agora afirmar que fomos bem-sucedidos no propósito de criar uma estrutura que olhasse para os deuses individualmente e em conjunto¹. Tal como os gregos o faziam. Acabámos por determinar sete capítulos, em que cada um dos deuses se conecta com outra entidade e/ou com o tema essencial que a sua figura representa.

O primeiro capítulo diz respeito a Zeus e Hera. Começámos com a análise mitológica do deus-rei. O papel que Zeus desempenha enquanto entidade suprema que comanda as restantes figuras e a ordem que pretende impor com o seu poder definem-no. Mitologicamente, ele é pai, marido, um dos grandes organizadores do panteão e, consequentemente, do mundo. Iconograficamente, Zeus é adulto, por vezes, idoso, mas as suas poses ou traços identificativos relembram sempre que Zeus é rei.

Os restantes subcapítulos dedicados ao casal olímpico entram no mundo do cinema. Zeus é o primeiro a receber o foco. Tentamos explicar por que razão, neste contexto, as representações cinematográficas da Roma clássica prevalecem sobre as da Grécia, apontando uma possível resposta para o modo como se percebem na actualidade estes dois pólos do mundo antigo. Em 1903, Georges Méliès ofereceu-nos uma comédia em que Zeus perde o controlo dos seus raios. *Le Tonerre de Jupiter* conta com a presença de Hefesto, o deus que, apesar de ter problemas físicos, é quem acaba por reparar os raios do Crónida. Na série japonesa de animação, *Ulysses*, transmitida no início dos anos 80, “os deuses” são simplificados a uma representação visual de uma cabeça flutuante, imóvel, que emite uma voz profunda, grave. De forma semelhante, em *Percy Jackson*, os cineastas representaram os deuses de forma breve e genérica, não tendo, além dos seus nomes, muitos outros elementos que os definam.

O terceiro subcapítulo explora a relação que existe entre o Tonitruante e a sua irmã e mulher: Hera. Neste primeiro capítulo de relações interpessoais percebemos, através do que nomeámos “contracto monogâmico”, a importância e peso do casamento, do homem e da mulher, da maternidade e subsequentemente das figurantes sincréticas de Zeus e Hera para todos estes conceitos no mundo grego.

¹ O passo seguinte, de aprofundamento, seria perceber como cada deus se relaciona com todos os outros Deuses, decidimos não o fazer por questões de síntese, mas seria o mais analiticamente correcto.

Hera é rainha e mãe. O primeiro estatuto confere à deusa a posição elevada que ocupa na lista dos Doze, o que não significa que a olímpica não seja essencial, no espectro ritual e mitológico. Apesar de não ter uma prole alargada, Hera, através da cerimónia do casamento, promovia uma descendência desse tipo. A deusa argiva é uma entidade celeste, mas não deve ser descartada uma hipotética relação desta figura com a terra.

Tal como fizemos para a mitologia, também estudámos a relação entre Zeus e Hera no cinema, especificamente, em duas construções narrativas antitéticas, *i.e.*, em dois filmes com um Zeus e uma Hera que se relacionam e identificam ou como casal perfeito ou como casal problemático. A primeira hipótese, *Hercules* (1997), vê o casal como divino, pelo que perfeito numa perspectiva judaico-cristã. A segunda hipótese, *The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover*, é mais fidedigna com a mitologia grega, trata os deuses de forma mais humana, pois, tal como as pessoas, eles têm defeitos. Peter Greenaway no seu filme de 1989 coloca em ecrã uma possível alegoria ao panteão olímpico. Zeus é transformado num mafioso, um líder que tudo pode fazer e dizer, mas que receia constantemente ser traído pela sua esposa: uma mulher que se encontra num casamento ao qual não consegue escapar. Isto, até conhecer o seu amante. O que o realizador britânico faz é, portanto, subverter as nossas expectativas em relação a estereótipos de personagens, definidas claramente na mitologia grega.

Por fim, focámo-nos em Hera. Começámos por dar a perceber a relação que a deusa mantém com Héracles, outra figura essencial do panteão grego, mas que acabou por não fazer parte da lista de Doze Deuses que sugerimos. A saga *God of War* foi uma das obras mais influenciadas pelo mito de Héracles. Nestes títulos, Hera deixa de ser a deusa que promove a fertilidade através do casamento para passar a ser, numa simbiose entre as irmãs mitológicas Hera e Deméter, a deusa da fertilidade. No cinema, Hera é símbolo generalizado da vida natural ou protectora da mulher. Tanto no filme *Juno* de 2007 como na série televisiva *The Handmaid's Tale* a deusa assumiu o significado de protectora maternal. Isto merece destaque pois, apesar de, mitologicamente, Hera ser progenitora de um número ínfimo de entidades, enquanto mulher de Zeus – o deus-pai – Hera passou a ser, para a imaginação do homem moderno, a deusa-mãe.

O segundo capítulo, diz respeito a Posídon, o único deus que não agrupámos com uma outra entidade. Obviamente que o rei dos mares também mantém relações com outros olímpicos e com a sua rainha: Anfitrite. Mas, como não incluímos essa deusa entre os Doze, decidimos colocar no título apenas o nome do irmão de Zeus. Na mitologia, Posídon é um dos véoi mais antigos e, tal como o seu irmão, associado a poderes

elementares. Ao passarmos para a Sétima Arte existem dois traços essenciais do olímpico que se mantiveram no cinema. Em primeiro lugar, o próprio reino sobre o qual o Sacudidor da Terra governa: os mares. O segundo elemento que sobreviveu foi o tridente. Algumas das adaptações que analisámos chegam mesmo a ignorar o nome e as histórias mitológicas do deus-rei, mantendo apenas o tridente como o seu símbolo essencial. Tal como fizemos com Zeus, tentámos explorar o modo como Posídon é retratado nas primeiras décadas do cinema. Ambos os irmãos são representados como eternamente maduros ou até mesmo velhos. O reino de Posídon, como acontece com Zeus e vem a acontecer com Hades, também foi analisado. Talvez o mais interessante na transição de Posídon, além de ter sido reprimido em relação ao seu reino, é o modo como o lado negativo do deus, o deus como atormentador (todo o panteão partilha a dualidade benefacção/destruição), se manteve no cinema, com especial destaque para o filme *Ercole al centro della Terra*.

O terceiro capítulo diz respeito a Apolo e Ártemis. O segundo casal olímpico é composto pelos irmãos gémeos mais conhecidos do panteão. A seguir a Zeus, Apolo é um dos imortais mais cultuados, mais poderosos e o filho preferido do Tonitruante. Na religião e na mitologia, o deus “que dispara ao longe” tem várias faces, sendo os atributos que nele se destacam a lira, o arco, e a sua relação com a música e com a adivinhação. Ártemis é, tal como Atena, uma deusa virgem com atributos masculinos. O arco, a floresta e alguma da fauna que se encontra neste lugar são os elementos físicos essenciais desta olímpica. Ártemis ficou ainda conhecida por ser a deusa da caça e das transições de jovem para adulto, do mundo civilizado para o selvagem.

Em obras cinematográficas, Apolo costuma ser associado com o dourado, seja através dos seus cabelos loiros, da cor da lira, do arco, ou de elementos solares. Além de aparências breves, uma das representações de Apolo com mais significado encontra-se na série de culto *Star Trek*, emitida nos anos 60. Ártemis, por sua vez, praticamente nunca é representada de forma directa, contudo, a influência da imagética da deusa encontra-se em algumas das mais célebres personagens femininas. No filme *The Killing of a Sacred Deer* de Yorgos Lanthimos, livremente baseado na peça de Eurípides: “Ifigénia em Áulis”, Ártemis existe enquanto presença ameaçadora no corpo de um jovem. Ele é o antagonista que pretende cumprir algum tipo de “justiça divina” através de um sacrifício, (tal como nos diz o trocadilho do título, que faz referência a uma das tradições do mito de Ifigénia).

O quarto capítulo diz respeito a Dioniso e a Deméter. Ao nível genealógico ou ao mitológico, estes dois deuses não têm uma relação próxima; mas, no espectro cultural,

podem ser comparados, dando-se destaque aos cultos mistéricos que lhes estavam associados.

Na relação entre a mitologia e o cinema, Dioniso é um deus essencial devido à influência que a religião grega e a figura e culto específicos do deus do vinho tiveram sobre a religião cristã. Tendo, ao longo do século XX e XXI, a maioria das produções fílmicas em análise sido criadas no contexto de sociedades cristãs, é inegável a influência da figura de Jesus Cristo nesta expressão artística. Assim, Dioniso também ganha relevância por partilhar traços significativos com o Deus-filho da narrativa incluída no Novo Testamento, naturalmente influenciada pelo mundo helenístico em que germinou e se desenvolveu. Ao seguirmos esta linha de pensamento, afastámo-nos das representações de Baco como deus avolumado, bêbado e festeiro, sendo essas um tipo de construção que pretende precisamente diluir as semelhanças de Dioniso com Jesus. Isto, apesar de, mesmo que extrapolado, este tipo de retrato ter alguns fundamentos na mitologia grega. Optámos por nos referir a Baco numa representação directa. Falamos, em específico, de *Le Baccanti*, um peplum do início dos anos 60.

“Será que Jesus Cristo e Dioniso têm semelhanças?” foi a questão que surgiu ao trabalharmos o deus do vinho numa outra perspectiva. As semelhanças existem e têm exemplos em filme, mesmo que não de forma propositada. Ao longo desta dissertação pode ter surgido a aparência de extrapolação. Garantimos, contudo, que esse nunca foi o objectivo, pelo contrário, tentámos providenciar amplas hipóteses de interpretação, todas elas válidas pois todas elas são possíveis. Não é importante se o seu uso original é consciente ou não.

Deméter, por sua vez, praticamente não teve relevância no cinema. Ela é mencionada algumas vezes, mas imgeticamente não encontramos exemplos com importância significativa. Em *The Matrix*, contudo, existem sequências que partilham traços com o que sabemos dos rituais de iniciação presentes em cultos mistéricos. Em *Le Baccanti*, a deusa é recorrentemente referida, nunca retratada.

O quinto capítulo diz respeito a Atena e Hefesto. Atena e Hefesto fazem sentido juntos devido às ligações mitológicas e culturais que tinham. A “deusa de olhos garços”, à semelhança do que analisámos em Apolo, é uma das deusas mais cultuadas e mais poderosas do mundo grego. Hefesto, conquanto, aparenta não ser nem uma coisa nem outra. Devido ao afastamento que existe entre estes dois Olímpicos, foi para nós algo surpreendente descobrir que eles partilham uma história mitológica comum definível no mito de Ericteu.

Cinematograficamente, Atena persistiu enquanto protectora dos heróis. Logo nos primórdios da Sétima Arte, em 1911, existiam cineastas que tentavam adaptar os Poemas Homéricos para filme, em particular, a *Odisseia*, numa produção italiana. Na saga *God of War* que começou em 2005 e foi rejuvenescida em 2018, Atena também é a protectora do anti-herói: Kratos. Porém, também ela pretende usurpar o trono de Zeus, algo impensável na mitologia grega, mas que uma neo-mitologia, como esta, consegue justificar.

Hefesto é retratado, de forma geral, como manco, corcunda, trabalhador e engenhoso. Em *The Adventures of Baron Munchausen* (1988), Terry Gilliam projecta um Hefesto precisamente com estas características. Também podemos ver representações deste tipo no filme *Wrath of the Titans*. Em *God of War III*, o deus partilha muitos destes traços, mas acrescentam-se e alteram-se partes significativas. A divindade metalúrgica torna-se, portanto, na criadora de Pandora, a primeira mulher da mitologia grega, retratada, neste videojogo, como uma delicada e frágil jovem. É assim que no mundo da Sétima Arte Hefesto se torna pai.

O sexto capítulo diz respeito a Afrodite e Ares, mas nele poder-se-ia também incluir Hefesto, de modo a completar-se um trio amoroso reconhecido desde a mitologia grega (e presente no filme de Greenaway de 1989). Afrodite é uma das deusas essenciais para o nosso estudo, porque ela representa um tema que o cinema desenvolve recorrentemente. Esse tópico ganha ainda mais relevância quando Citereia é associada ao deus da guerra.

Afrodite sobreviveu no cinema como uma das mais referenciadas divindades do mundo antigo. O apelo ao sexo tornou-se, através da alusão ao corpo feminino, num dos temas preferidos do cinema, pelo que, a deusa é inúmeras vezes mencionada. Afrodite sobrevive enquanto símbolo máximo do desejo sexual. Um dos casos paradigmáticos de tal situação encontra-se no primeiro filme de James Bond, quando Ursula Andress emerge do mar, tal como acontece no mito de nascimento de Afrodite e se vem a repetir ao longo da história do cinema.

Ares também não sofreu alterações temáticas profundas, mantendo-se como deus guerreiro, associado à destruição total. Em *Wrath of the Titans*, de 2012, é este o papel que o imortal assume, aliando-se a Hades e aos Titãs para destronar Zeus. Além do primeiro jogo de *God of War* são poucas as narrativas que oferecem alguma importância a este olímpico. Em *Hercules* da Disney, devido ao facto de o mundo se encontrar em paz, Ares é idealizado como um idoso e obeso. Mas nesta longa-metragem o deus recebe poucos segundos de ecrã.

Juntos, Ares e Afrodite representam dois assuntos essenciais ao desenvolvimento de qualquer sociedade: a relação complexa, promíscua e de proximidade entre a guerra e a paz. Não o fizemos, mas podíamos ter incluído obras cinematográficas em que este tema nuclear se incluísse, relacionando-o com a relação do par mitológico.

O sétimo e último capítulo diz respeito a Hermes e a Hades. Ambos são deuses ctónicos, apesar de o primeiro ter também uma faceta uraniana. A inclusão de Hades neste cânone explica-se devido à importância que o significado do deus tem no contexto cinematográfico. Similarmente ao que acontece com Dioniso, Hades é comparado a uma personagem do quadro cristão. Ao analisarmos o Hades no cinema, conseguimos também ter uma noção sobre o modo como Hermes, Hades e o mundo inferior se correlacionam. Ao analisarmos filmes que retratem o submundo da mitologia grega, vamos invariavelmente encontrar estas duas figuras divinas. Tal como acontece com Posídon, o deus do submundo tem o seu próprio reino. E, tal como veio a acontecer com o contexto marítimo, também o submundo se sobrepôs, no nosso imaginário actual, ao seu rei. Uma das principais razões que explica esta ocorrência é a comparação que os cineastas fazem entre o submundo grego e o inferno bíblico. Não existe nenhuma representação de Hades que se assemelhe ao modo como o deus-rei era retratado na Antiguidade. A maioria das interpretações não conseguem fugir à influência e significado de Satanás e do Inferno cristãos. Existem traços do Hades no subgénero Film-noir, e em filmes “espada-e-sandália” como *Ercole al centro della Terra*. A nível temático, procurámos adaptações que tentassem representar o Submundo grego. Para tal, recorremos às interpretações fílmicas do mito de Orfeu, presentes em *Orphée* de 1950 e em *Orfeu Negro* de 1959.

Gostaríamos de terminar a conclusão afirmando que os deuses gregos ainda hoje, não só fazem parte do nosso imaginário, como são um elemento essencial deste. Num sentido visual, apesar de existirem algumas alterações, a essência dos deuses mantém-se.

Nas últimas duas décadas temos assistido ao sucesso exponencial de filmes de super-heróis, figuras com aspecto humano mas com habilidades fora do comum. Estes seres ou nos tentam proteger ou destruir. Também eles têm um aspecto idealizado e também eles são, à maneira do homem contemporâneo, adorados. Em 2019, *Avengers: Endgame* tornou-se no filme com mais receita de sempre. Esta dissertação não pretende especializar-se na análise dos filmes de super-heróis a par com as histórias da mitologia grega. Os paralelos, no entanto, são evidentes. A nossa necessidade em “adorar” um grupo de seres extraordinários persiste.

Os Doze Deuses perderam a essência do seu significado espiritual original. As inúmeras referências à perda da importância dos Olímpicos são prova disso mesmo. Como grandes símbolos de uma temática narrativa alargada – como a maternidade, a liderança, a ataxia, a desordem, o amor ou a morte – os deuses nunca estiveram tão vivos. Ao integrar a nossa herança cultural, ao entrar na nossa imaginação, ao fazer parte da nossa necessidade de criar e reinventar mundos, personagens e linhas narrativas, o panteão helénico foi e continua a ser perpetuado. Enquanto herdeiros da cultura ocidental, em parte oferecida pelos gregos clássicos, esse sentimento talvez nunca desapareça da nossa sociedade.

Bibliografia

A bibliografia está dividida em duas partes: fontes e bibliografia. Na primeira parte, as obras e autores estão ordenados por ordem alfabética. Na segunda parte, as obras estão organizadas por ordem cronológica.

Fontes

AGOSTINHO, *A Cidade de Deus*, PEREIRA, J. Dias (trad.), Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 3 vols., 2000.

ANACREONTE, *Anacreónticas*, BRIOSO SÁNCHEZ, Máximo (trad.), Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid, 1981.

ANDÓCIDES DE ATENAS, *Discours*, DALMEYDA, Georges (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 1966.

ANTONINO LIBERAL, *The Metamorphoses of Antoninus Liberalis: A Translation With Commentary*, CELORIA, Francis (trad.), Routledge, London e New York, 1992.

APOLODORO, *Biblioteca*, SEPÚLVEDA, Margarida Rodríguez de (trad.), Gredos, Madrid, 1985.

_____, *Apollodorus, The Library, Volume II: Book 3.10-end. Epitome*, FRAZER, James G. (trad.), Loeb Classical Library, Harvard University Press, 1921.

APOLÓNIO DE RODES, *The Argonautica*, GREEN, Peter (trad.), University of California Press, Berkeley, 2007.

_____, *Argonáuticas*, VALVERDE SÁNCHEZ, Mariano, Gredos, Madrid, 1996.

APULEIO, *El Asno de oro*, RUBIO FERNÁNDEZ, Lisardo (trad.), Gredos, Madrid, 2010.

ARISTÓFANES, *A Paz*, SILVA, Maria de Fátima Sousa e (trad.), Instituto Nacional de Investigação Científica, Coimbra, 1989.

_____, *As Mulheres que Celebram as Tesmofórias*, SOUSA E SILVA, Maria de Fátima (trad.), Instituto Nacional de Investigação Científica, Coimbra, 1978.

_____, *Comédias*, SOUSA E SILVA, Maria de Fátima (trad.), Imprensa Nacional – Casa da Moeda, Lisboa, 2 vols., 2006 e 2010.

_____, *Lisístrata*, Ediciones Clásicas – Liga de Amigos de Conimbriga, Madrid, 2002.

_____, *Lisístrata*, SILVA, Maria de Fátima Sousa e (trad.), Festeia, Águeda, 2013.

_____, *Pluto: a riqueza*, RAMALHO, Américo da Costa (trad.), Instituto Nacional de Investigação Científica, Coimbra, 1989.

ARISTÓTELES, *Metafísica*, REALE, Giovanni (trad.), Giunti Editore, Firenze, 2017.

_____, *Metafísica*, CALVO MARTÍNEZ (trad.), Gredos, Madrid, 2006.

_____, *Poética*, SOUSA, Eudoro de (trad.), Guimarães, Lisboa, 1951.

ARNIM, H.F., *Stoicorum Veterum Fragmenta*, B.G. Teubner, Stuttgart, 1964.

ARRIANO, *Anábasis de Alejandro Magno*, Gredos, Madrid, 1982.

Asclepius: Collection and Interpretation of the Testimonies, EDELSTEIN, Emma J. et EDELSTEIN, Ludwig (ed.), The John Hopkins University Press, Baltimore e London, 1998.

ATENEU DE NÁUCRATIS, *Les Deipnosophistes*, DESROUSSEAUX, A. M. (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 2008.

_____, *The Learned Banqueters*, OLSON, Douglas S. (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, Cambridge, 3 vols., 2008-.

ATWOOD, Margaret, *The Handmaid's Tale*, McClelland & Stewart, Toronto, 1985.

BAQUÍLIDES, *Odas y Fragmentos*, GARCÍA ROMERO, Fernando, Gredos, Madrid, 1988.

Bíblia Sagrada, CARREIRA, José Nunes, RAMOS, José Augusto, et al (trad.), Difusora Bíblica, Lisboa, 1988.

CALÍMACO, *Aetia, Iambi, Lyric poems, Hecale, Minor Epic and elegiac poems and other fragments*, TRYPANIS, C. A. (trad.), Harvard University, The Loeb classical library, Cambridge, 1975.

_____, *Aitia: Libri primo e secondo*, MASSIMILIA, Giulio (trad.), Giardini, Pisa, 1996.

_____, *Aitia: Libro terzo e quarto*, MASSIMILIA, Giulio (trad.), Fabrizio Serra, Roma, 2010.

_____, *Himnos y epigramas*, REDONDO, Jordi (trad.), Akal, 1999.

CARROL, L., *The Hunting of the Snark and Other Poems and Verses*, Harper & Brothers, New York, 1903.

CATULO, *Poemas*, SOLER RUIZ, Arturo (trad.), Gredos, Madrid, 1993.

CÍCERO, *Da Natureza dos Deuses*, FALCÃO, Pedro Braga (trad.), Vega, Lisboa, 2004.

_____, *De re publica. De legibus*, KEYES, Clinton, Walter (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, Cambridge, 1970.

- _____, *Dos Deveres*, GOMES, Carlos Humberto (trad.), Edições 70, Lisboa, 2000.
- _____, *The Verrine Orations*, GREENWOOD, L. H. (trad.), William Heinemann, Loeb Classical Library, London, 2 vols., 1966-1967.
- CLEMENTE DE ALEXANDRIA, *Les stromates*, LE BOULLUEC, Alain (trad.), Édition du Cerf, Paris, 1981.
- _____, *Protréptico*, ISART HERNÁNDEZ, Maria Consolación, Gredos, Madrid, 1994.
- COLUTO, *L'enlèvement d'Hélène*, ORSINI, Pierre (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 1972.
- Corpus Paroemiographorum graecorum*, OLMS, Georg (ed.), Hildesheim, 3 vols., 1958-1961.
- DANTE, ALIGHIERI, *A divina comédia de Dante Alighieri*, MOURA, Vasco Graça (trad.), Quetzal, Lisboa, 2011.
- DARES FRÍGIO, *La Storia della distruzione di Troia*, GARBUGINO, Giovanni (trad.), Edizioni dell'Orso, Alessandria, 2011.
- DEMÓSTENES, *A oração da coroa*, ALMEIDA, Vieira de (trad.), Sá da Costa, Lisboa, 2008.
- _____, *Demosthenes*, VINCE, C. A. et al (trads.), William Heinemann, Loeb Classical Library, 7 vols., 1952-.
- DIELS-KRANZ (ed.), *The older sophists: a complete translation by several hands of the fragments in Die fragmente der Vorsokratiker*, University of South Carolina, Columbia, 1990.
- DIODORO DE SICÍLIA, *Bibliothèque historique*, BOMMETAER, Bibianne (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 1972.
- ELIANO, *Historical Miscellany*, WILSON, N. G. (trad.), Harvard University, Loeb classical library, Cambridge, 1997.
- _____, *On the Nature of Animals*, MCNAMEE, Gregory (trad.), Trinity University Press, Trinity, 2011.
- _____, *The Characteristics of Animals*, SCHOLFIELD, A. F. (trad.), The Loeb classical library, 1968-1969.
- Enuma Elish*, LARA PEINADO, Frederico (trad.), Trotta, Madrid, 1994.
- ERATÓSTENES, *Catasterismos*, CANTO NIETO, José Ramón del (trad.), Ediciones Clásicas, Madrid, 1992.
- ÉSQUILO, *Aeschylus*, SMYTH, Herbert Weir (trad.), The loeb classical library, William Heineman, London, 2 vols., 1963.

- _____, *Les Sept contre Thèbes*, MAZON, Paul (trad.), Belles Lettres, Paris, 1997.
- _____, *Oresteia*, PULQUÉRIO, Manuel, (trad.), edições 70, Lisboa, 2012.
- _____, *Persas*, PULQUÉRIO, Manuel de Oliveira (trad.), edições 70, Lisboa, 1998.
- _____, *Prometeu agrilhado*, SOTTOMAYOR, Ana Paula, Edições 70, Lisboa, 1992.
- _____, *Suplicantes*, JESUS, Manuel A. Martins de, (trad.), Festeia, Coimbra, 2012.
- ESTÁCIO, *Silvae*, BAILEY, D.R. Shackleton (trad.), Harvard University Press, Cambridge, 2003.
- _____, *Statius*, BAILEY, D.R. Shackleton (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, Cambridge, 2 vols., 2003.
- ESTOBEU, Joannes, *Ioannis Stobaei Anthologii: libri duo priores qui inscribit solent eclogae physicae et ethicae*, Weidmannos, Berolini, 1958.
- ESTRABÃO, *Geografia de Iberia*, GÓMEZ ESPELOSÍN, Javier (trad.), Alianza, Madrid, 2012
- _____, *The Geography of Strabo*, ROLLER, Duane W. (trad.), Cambridge University Press, Cambridge, 2014.
- EURÍPIDES, *Alceste*, RODRIGUES, Nuno Simões (trad.), Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa, 2009.
- _____, *As Bacantes*, ROCHA PEREIRA, M.H., (trad.), Edições 70, Lisboa, 1998.
- _____, *As Troianas*, ROCHA PEREIRA, M.H. (trad.), Ediciones Clásicas, Madrid, 2000.
- _____, *Bacchae*, DODDS, E. R. (trad.), Oxford University Press, Oxford, 1960.
- _____, *Electra*, BRASETE, M. F. (trad.), Relógio D'Água, Lisboa, 1998.
- _____, *Fragments: Oedipus-Chrysippus, other fragments*, COLLARD, Christopher et CROPP, Martin (trads.), Harvard University Press, Loeb classical library, Cambridge, 2008.
- _____, *Hercules Furens, Grief Lessons: Four Plays by Euripides*, CARSON, Anne (trad.), New York Review Books, New York, 2006.
- _____, *Hipólito*, LOURENÇO, Frederico (trad.), Colibri, Lisboa, 2007.
- _____, *Ifigénia em Áulide*, ALMEIDA, Carlos Alberto (trad.), Fundação Calouste Gulbenkian, Coimbra, 1998.
- _____, *Ifigénia Entre os Tauros*, RODRIGUES, Nuno Simões (trad.), Imprensa da Universidade de Coimbra, Coimbra, 2014.

- _____, *Íon*, LOURENÇO, Frederico (trad.), Colibri, Lisboa, 1994.
- _____, *Orestes*, SILVA, Augusta (trad.), Instituto Nacional de Investigação Científica, Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra, Coimbra, 1982.
- _____, *Os Heraclidas*, SILVA, Cláudia Raquel Cravo da (trad.), Edições 70, Lisboa, 2000.
- _____, *Tragédias*, SOUSA E SILVA, M^a de Fátima (coord.), FLUC, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa, 2 vols., 2009 e 2012.
- EUSTÁCIO, *Eustathii archiepiscopi Thessalonicensis commentarii ad Homeri Iliadem pertinentes*, VALK, Marchinus van der (ed.), Brill, Leyden, 4 vols., 1971-1987.
- FILÓSTRATO O VELHO, FILÓSTRATO O NOVO, CALÍSTRATO, *Philostratus the Elder, Imagines. Philostratus the Younger, Imagines. Callistratus, Descriptions*. FAIRBANKS, Arthur (trad.), Loeb classical library, Harvard University Press, 1931.
- Fragmenta historicorum graecorum*, MÜLLERUS, Carolus (ed.), Ambrosio Firmin Didot, Paris, 1833-1835.
- Fragmentos órficos*, GAZZINELLI, Gabriela Guimarães (ed.), UFMG, Belo Horizonte, 2007.
- GAIMAN, Neil, *American Gods*, Headline, 2001.
- Glossaria Latina*, OLMS, Georg (ed.), Hildesheim, 1965.
- HERÓDOTO, *Histories, The, Greek historians, The complete and unabridged historical works of Herodotus*, RAWLINSON, George (trad.), Random house, New York, 1942.
- Hesiod, Homeric Hymns, and Homeric Hymns*, EVELYN-WHITE, H.G. (ed.), The University of Adelaide, Adelaide, 2014.
- HESÍODO, *Obras y fragmentos. Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Fragmentos. Certamen*, Gredos, Madrid, 1997.
- _____, *Teogonia. Trabalhos e Dias*, PINHEIRO, Ana Elias et FERREIRA, José Ribeiro (trads.), Imprensa Nacional-Casa da Moeda, Lisboa, 2005.
- _____, *The Shield. Catalogue of Women. Other Fragments*, MOST, Glenn W. (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, Cambridge, 2007.
- HIGINO, *Apollodorus' Library and Hyginus' Fabulae: Two Handbooks of Greek Mythology*, Hackett Publishing, Cambridge, 2007.
- _____, *Hygini De Astronomia*, Teubneri, Stutgardiae, 1992.
- _____, *L'astronomie*, LE BOUEFFLE, André (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 1983.

_____, *The Myths of Hyginus*, GRANT, Mary (trad.), University of Kansas Press, Lawrence, 1960.

HIMÉRIO DE ATENAS, *Man and the word: the orations of Himerius*, PENELLA, Robert J. (trad.), University of California Press, Berkeley, 2007.

Hino Homérico II a Deméter, ORDEP, Serra (trad.), Odysseus Editora, São Paulo, 2009.

HIPÓCRATES, *Hippocrates*, JONES, W. H. S. (trad.), Harvard University Press, The Loeb Classical Library, Cambridge, 1967-1995.

_____, *Hippocrates*, POTTER, Paul (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, London, 2012.

HIPÓLITO, *Refutatio Omnium Haeresium*, MARCOVICH, Miroslav (ed.), Walter de Gruyter, Berlin, 1986.

HOLDEN, Anthony (trad.), *Greek pastoral poetry: Theocritus, Bion, Moschus, the pattern poems*, Penguin, Harmondsworth, 1974.

HOMERO, *Ilíada*, LOURENÇO, Frederico (trad.), Cotovia, Lisboa, 2012.

_____, *Odisseia*, LOURENÇO, Frederico (trad.), Cotovia, Lisboa, 2012.

Hom. Hymn. Afr.: Estudo Introdutório, Tradução do Grego e Notas, SILVA DE LIMA, Célia (trad.), dissertação de mestrado apresentada à Universidade de Aveiro, (com a orientação de M^a Fernanda de Matos Brasete), Universidade de Aveiro, 2005.

Homeric Hymns, RUDEN, S. (trad.), Hackett Publishing, Cambridge, 2005.

HORÁCIO, *Odes*, FALCÃO, Pedro Braga (trad.), Cotovia, Lisboa, 2008.

JOÃO CRISÓSTOMO, *The Homilies of St. John Chrysostom on the Epistles of St. Paul to the Corinthians*, Wm. B. Erdmanns, [s.l.], 2012.

JUSTINO, SANTO, *Apologie pour les Chrétiens*, MUNIER, Charles (trad.), CERF, Paris, 2006.

JUVENAL, *Juvenal and Persius*, BRAUND, Susanna Morton (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, Cambridge, 2004.

Le miroir royal [Konungs skuggsjá], JÓNSSON, Einar Már (trad.), Éd. Esprit ouvert, Auribeau-sur-Siagne, 1997.

LASSERRE, F., *Die Fragmente des Eudoxos von Knidos*, de Gruyter, Berlin, 1966.

LIBÂNIO, *Discours*, PETIT, Paul (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 2 vols., 1979-1988.

_____, *The Julianic Orations*, NORMAN, A. F. (trad.), Harvard University Press, Loeb Classical Library, Cambridge, 1987.

LÍVIO, TITO, *História de Roma*, ALBERTO, Paulo Farmhouse (trad.), Inquérito, Mem Martins, 1999.

LUCIANO, *Dialogues of the Dead. Dialogues of the Sea-Gods. Dialogues of the Gods. Dialogues of the Courtesans*. MACLEOD, M. D. (trad.), Loeb Classical Library, Harvard University Press, Cambridge, 1961.

_____, *Luciano*, MAGUEIJO, Custódio (trad.), Imprensa da Universidade de Coimbra, Coimbra, 9 vols., 2012-2013.

LUCRÉCIO, *Da natureza das coisas*, CERQUEIRA, Luís Manuel Gaspar, Relógio d'Água, Lisboa, 2015.

Lyra Graeca: being the remains of all the Greek lyric poets from Eumelus to Timotheus excepting Pindar, EDMONDS, J. M. (ed. e trad.), William Heinemann, Loeb Classical Library, 3 vols., 1963-1967.

MACRÓBIO, *Saturnalia*, KASTER, R.A., Harvard University Press, Cambridge, 2011.

MARCO AURÉLIO, *Pensamentos*, MAIA, João (trad.), Relógio D'Água, Lisboa, 2008.

MÁXIMO DE TIRO, *Maximus of Tyre: The Philosophical Orations*, TRAPP, M. B. (trad.), Oxford University Press, Oxford, 1997.

NONO DE PANÓPOLIS, *Nonnos Dionysiaca*, ROUSE, W. H. J. (trad.), The Loeb classical library, London, 1962-1963, 3 vol.

OPIANO, *Oppian; Colluthus; Tryphiodorus*, MAIR, A. W. (trad.), Harvard University Press, Cambridge, 1963.

Örvar-Odds saga, BOER, R. C. (ed.), E. J. Brill, Leiden, 1888.

OVÍDIO, *Fasti*, FRAZER, James George (trad.), Harvard University Press, Loeb classical library, Cambridge, 1999.

_____, *Heróides: Cartas de Amor*, ANDRÉ, Carlos Ascenso, Cotovia, Lisboa, 2016.

_____, *Metamorfoses*, ALBERTO, Paulo Farmhouse (trad.), Livros Cotovia, Lisboa, 2007.

_____, *Tristes. Pónticas*, GONZÁLEZ VÁSQUEZ, José (trad.), Gredos, Madrid, 1992.

PAUSÂNIAS, *Description of Greece*, JONES, W.H.S. (trad.), Harvard University Press, Cambridge, 1959-1961, 5 vol.

PESSOA, Fernando, *Mensagem*, Ática, Lisboa, 1972.

PÍNDARO, *Odes Píticas*, CAEIRO, António Castro de (trad.), Prime Books, Lisboa, 2006.

_____, *Ístmicas*, BONIFAZ NUÑO, Rúben (trad.), Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2004.

_____, *Sete Odes de Píndaro*, ROCHA PEREIRA, M. H. (trad.), Porto Editora, Porto, 2003.

_____, *Olympian Odes, Pythian Odes*, RACE, William H. (trad.), Harvard University, Cambridge, 1997.

_____, *Odas y fragmentos: Olímpicas, Píticas, Nemeas, Ístmicas, Fragmentos*, ORTEGA, Afonso (trad.), Gredos, Madrid, 1984.

PLATÃO, *A República*, ROCHA PEREIRA, M. H., Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2014.

_____, *Apologia de Sócrates, Críton, Banquete*, PULQUÉRIO, Manuel de Oliveira (trad.), Edições 70, Lisboa, 2010.

_____, *Charmides. Alcibiades I and II. Hipparchus. The Lovers. Theages. Minos. Epinomis*, LAMB, W.R.M (trad.), Loeb classical Library, [s.l.], 1927.

_____, *Cratyle*, MÉRIDIER, Louis (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 2003.

_____, *Diálogos*, Gredos, Madrid, 9 vols., 1992-1999.

_____, *Eutifron, Apologia de Sócrates, Críton*, SANTOS, José Trindade (trad.), Imprensa Nacional - Casa da Moeda, Lisboa, 1993.

_____, *Fedro*, FERREIRA, José Ribeiro, Edições 70, Lisboa, 1997.

_____, *Laws*, BURY, R.G., The Loeb classical library, London, 1963.

_____, *O político*, SOARES, Carmen Isabel Leal (trad.), Círculo de Leitores, Lisboa, 2008.

_____, *Teeteto*, NOGUEIRA, Adriana Manuela et BOERI, Marcelo (trads.), Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2015.

_____, *Timaeus, Critias, Cleitophon, Menexenus, Epistles*, BURY, R. G. (trad.), William Heinemann, London, 1964.

_____, *Timeu-Crítias*, LOPES, Rodolfo (trad.), Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, Coimbra, 2011.

PLAUTO, *O Anfitrião*, FONSECA, Carlos Alberto Louro (trad.), Edições 70, Lisboa, 2000.

PLÍNIO, O VELHO, *Natural History: in ten volumes*, Loeb Classical Library, William Heinemann, London, 1958-1968.

PLUTARCO, *Obras morales y de costumbres: moralia*, Gredos, Madrid, 8 vols., 1992-1996.

_____, *Plutarch's lives*, PERRIN, Bernadotte (trad.), William Heinemann, Loeb Classical Library, London, 11 vols., 1962-1971.

_____, *Timoléon, Paul Émile, Pélopidas, Marcellus*, FLACILLIÈRE, Robert et CHAMBRI, Emile (trads.), Les Belles Lettres, Paris, 1964.

_____, *Vida de Alexandre*, SILVA, Ana J. O. C. (trad.), tese de mestrado em Literaturas Clássicas apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 1992.

_____, *Vidas Paralelas: Alcibíades e Coriolano*, FIALHO, M.C. et RODRIGUES, N.S. (trads.), Annablume, São Paulo, 2010.

_____, *Vidas Paralelas: Teseu e Rómulo*, LEÃO, Delfim F. et FIALHO, Maria do Céu (trads.), Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, Coimbra, 2008.

POLÍBIO, *Historias*, Gredos, Madrid, 3 vols., 1983-1996.

PRITCHARD, J. B. (ed.), *Ancient Near Eastern Texts relating to the Old Testament*, Princeton University Press, Princeton, 1955.

PROPÉRCIO, *Elegias*, NASCIMENTO, Aires A. (trad.), Accademia Properziana del Subasio, Assis, 2002.

QUINTO DE ESMIRNA, *The fall of Troy*, WAY, Arthur S. (trad.), The loeb classical library, William Heinemann, London, 1962.

SAFO, *Poemas e fragmentos de Safo*, ANDRADE, Eugénio de (trad.), Limiar, Porto, 1982.

SÉNECA, *Hercules. Trojan Women. Phoenician Women. Medea. Phaedra.*, FITCH, John G. (trad.), Harvard University Press, Loeb classical library, Cambridge, 2002.

_____, *Medeia*, SOUSA, Ana Alexandra Alves de (trad.), Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, Coimbra, 2011.

_____, *Tiestes*, CAMPOS, J. A. Segurado e (trad.), Verbo, Lisboa, 1996.

SÉRVIO, *Commento al Eneide di Virgilio : con le aggiunte del cosiddetto Servio Danielino*, RAMIRES, Giuseppe (ed.), Pàtron, Bologna, 2003.

SEXTO EMPÍRICO, *Against the physicists, against the ethicists*, BURY, R.G. (trad.), Harvard University Press, Cambridge, 1968, vol. 3.

SÓFOCLES, *Antígona*, ROCHA PEREIRA, M. H. (trad.), Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1992.

_____, *As Traquínias*, FIALHO, Maria do Céu (trad.), Instituto Nacional de Investigação Científica, Coimbra, 1984.

_____, *Electra*, FIALHO, Maria do Céu (trad.), Festeia, Coimbra, 2004.

_____, *Fragmentos*, LUCAS DE DIOS, José María (trad.), Gredos, Madrid, 1983.

_____, *Rei Édipo*, FIALHO, Maria do Céu (trad.), Edições 70, Lisboa, 2006.

_____, *Tragédias*, ROCHA PEREIRA, M. H., FERREIRA, J. R. et FIALHO, M. C. (ed. e trad.), Edições Minerva, Coimbra, 2003.

SUETÓNIO, *Os Doze Césares*, SIMÕES, João Gaspar (trad.), Assírio & Alvim, Lisboa, 2007.

TÁCITO, *The Histories*, MOORE, Clifford H. (trad.), Loeb classical library, Harvard University Press, London, 1996.

TEÓCRITO, *The Idylls of Theocritus*, WELLS, Robert (trad.), Carcanet, Manchester, 1988.

_____, *Traduções portuguesas de Teócrito*, RODRIGUES, Nuno Simões (org., intro. e notas), Universitária Editora, Lisboa, 2000.

The King's Mirror, LARSON, Laurence, (ed.), Twaine Publishers / American-Scandinavian Foundation, New York, 1917.

The Orphic Poems, WEST, M. L. (trad.), Oxford University Press, Oxford, 1983.

The Vatican Mythographers, PEPIN, Ronald E. (ed.), Fordham University Press, New York, 2008.

TUCÍDIDES, *História da Guerra do Peloponeso*, ROSADO FERNANDES, R. M., et GRANWHER, M. Gabriela P., (trad.), Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2010.

TZETZES, JOÃO, *Ioannis Tzetzae epistulae*, LEONE, Petrus Aloisius M. (ed.), Teubner, Leipzig, 1972.

VALÉRIO FLACO, *Cantos Argonáuticos* [Argonautica], JÚNIOR, Márcio Meirelles Gouvêa, Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, Coimbra, 2010.

VERGÍLIO, *Bucólicas, Geórgicas, Eneida*, SILVA, Agostinho da (trad.), Temas e Debates, [s.l.], 2012.

_____, *Eneida*, CERQUEIRA, Luís, GUERREIRO, Cristina, et ALVES DE SOUSA, Ana Alexandra (trads.), Bertrand Editora, Lisboa, 2013.

XENÓFANES, *Fragments*, LESHER, J.H. (trad.), University of Toronto Press, Toronto, 1992.

XENOFONTE, *Anábasis*, BACH PELLICER, Ramón (trad.), Gredos, Madrid, 1991.

_____, *Banquete. Apologia de Sócrates*, PINHEIRO, Ana Elias (trad.), Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, Coimbra, 2008.

_____, *Helénicas*, GUNTIÑAS TUÑÓN, Orlando (trad.), Gredos, Madrid, 1994.

_____, *Memorabilia*, BONNETTE, Amy L. (trad.), Cornell University Press, Ithaca, 1994.

_____, *Mémorables*, DORION, Louis-André (trad.), Les Belles Lettres, Paris, 2010.

Bibliografia

AARON, Marcus (ed.), *Design, User Experience, and Usability*, Springer, Berkeley, 2014.

ABEL, R., *The Ciné Goes to Town: French Cinema, 1896–1914*, University of California Press, Berkeley e Los Angeles, 1994.

ACKER, Kathy, “The Color of Myth: The World According to Peter Greenaway”, *The Village Voice*, 1990, 67/61 sq.

ALBERA, F. et TORTAJADA, M. (ed.), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2010.

ARAÚJO, L.M. (dir.), *Dicionário do Antigo Egipto*, Caminho, Lisboa, 2001.

ARNOLD, Frank, “Wolfgang Petersen: Keine Welt in Schwarz und Weiss”, *Kölner Stadtanzeiger*, 14 de Maio, 2004, disponível em: <http://www.ksta.de/artikel.jsp?id=1084203219381>

ATWOOD, Margaret, “Margaret Atwood on What ‘The Handmaid’s Tale’ Means in the Age of Trump”, *The New York Times*, 10 de Março 2017, disponível em: <https://www.nytimes.com/2017/03/10/books/review/margaret-atwood-handmaids-tale-age-of-trump.html> [retirado a 05-06-2018].

BACHOFEN, J. J., *Myth, Religion, and Mother Right*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1973.

BARING, A. et CASHFORD, J., *The Myth of the Goddess: Evolution of an Image*, Viking, London, 1991.

BARRETO, M.S., *Elementos para um estudo de correspondências entre os Mistérios de Elêusis e o Hino Homérico a Deméter*, dissertação para Licenciatura em Filologia Clássica apresentada à Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa, Lisboa, 1953.

BATES, Alfred (ed.), *The Drama: Its History, Literature and Influence on Civilization*, Historical Publishing Company, vol. 1, London, 1906.

BAYMAN, L., et RIGOLETTO, S. (ed.), *Popular Italian Cinema*, Palgrave Macmillan, New York, 2013.

BAZIN, A., *What is Cinema?*, University of California Press, Berkeley, 1967.

BEEKES, R.S.P., *Etymological Dictionary of Greek*, Leiden, Brill, Boston, 2010.

BENNETT, Florence, “A Study of the Word ΕΟΑΝΟΝ”, *American Journal of Archaeology*, 1917, 21(1) / 8-21.

BERGER, John; *Ways of Seeing*, Penguin, London, 1972.

BERNABÉ, Alberto, JÁUREGUI, Miguel, CRISTÓBAL, Ana, HERNÁNDEZ, Raquel (ed.), *Redefining Dionysos*, De Gruyter, Berlin e Boston, 2013.

BIGNELL, J., “Lost messages: The Handmaid’s Tale, Novel and Film”, *British Journal of Canadian Studies*, 1993, 8 (1) / 71-84.

BLAIKLOCK, E.M., *The Male Characters of Euripides: a study in realism*, New Zealand University Press, Wellington, 1952.

BLAKE, N.F., *William Caxton and English Literary Culture*, The Hambledon Press, London, 1991.

BLUNDELL, S., et WILLIAMSON, M., (eds.), *The Sacred and the Feminine in Ancient Greece*, Routledge, New York, 1998.

BOARDMAN, *The Greeks overseas*, Thames and Hudson, London, 1999.

BOEDEKER, D.D., *Aphrodite’s Entry into Greek Epic*, Brill, Leiden, 1974.

BOISACQ, É., *Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque*, Librairie C. Klincksieck, Paris, 1916

BOOKER, M. Keith, *Disney, Pixar and the Hidden Messages of Children’s Films*, ABC-CLIO, Santa Barbara, 2010.

BORDE, R et CHAUMETON, J., *A Panorama of American Film Noir 1941-1953*, City Lights Books, San Francisco, 2002.

BRANDÃO, J.S., *Mitologia Grega*, Editora Vozes, Petrópolis, 2003.

BREITENBERGER, B., *Aphrodite and Eros: The Development of Erotic Mythology in Early Greek Poetry and Culture*, New York e London, Routledge, 2007.

BRELICH, A., “Paides e Parthenoi”, *Incubabula Graeca*, Roma, 1969, 36/371-374.

BREMMER, Jan, *The Myth of the Fallen Angels*, University of Groningen, Groningen, 2004.

_____, *Greek Religion and Culture, the Bible and the Ancient Near East*, Brill, Leiden, 2008.

_____, et ERSKINE, Andrew (ed.), *The Gods of Ancient Greece: Identities and Transformations*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2013.

BRULÉ, “Le langage des épiclèses dans le polythéisme hellénique (l’exemple de quelques divinités féminines)”, *Kernos*, 1998, 11/13–34.

BUDIN, S.L., *Artemis*, Routledge, London e New York, 2016.

BULL, Malcolm, *The Mirror of the Gods*, Oxford University Press, Oxford, 2005.

BULLEN, J.B., *The Sun is God – Painting, Literature and Mythology in the Nineteenth Century*, Clarendon Press, Oxford, 1989.

BURKERT, Walter, “Demaratos, Astrabakos und Herakles Königsmythos und Pohtik zur Zeit der Perserkriege” *Museum Helveticum*, 1965, 22/167-170.

_____, *Homo Necans, Interpretationen altgriechischer Opferriten und Mythen*, [s.n.], Berlim, 1972.

_____, *Greek Religion*, Harvard University Press, Cambridge, 1985.

_____, *Ancient Mystery Cults*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London, 1987.

_____, *Religião Grega na Época Clássica e Arcaica*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1993.

BURNS, Alfred, “The Chorus of Ariadne”, *Classical Journal*, 70 (2) / 1-12.

BURTON, Diana, “Hades: Cornucopiae, Fertility and Death”, *ASCS 32 Selected Proceedings*, 2011, 32/1-7.

BUTLER, Shane et PURVES, Alex (ed.), *Synaesthesia and The Ancient Senses*, Acumen, Durham, 2013.

CALAME, C., *Choruses of young women in ancient Greece: Their morphology, religious role, and social functions*, Rowman & Littlefield, Lanham, 1997.

CAMERON, A., et KUHRT, A. (eds.), *Images of Women in Antiquity*, Wayne State University Press, Detroit, 1983.

CAMPBELL, Joseph, *The Masks of God: Occidental Mythology*, Penguin Books, Middlesex e New York, 1976.

_____, et MOYERS, Bill, *The Power of Myth*; Anchor Books, New York, 1991.

_____, *The Hero of a Thousand Faces*, New World Library, Novato, California, 2008.

CANCIK, H. et SCHNEIDER, H. (ed.), *Brill's Encyclopaedia of the Ancient World New Pauly*, Brill, Leiden, 2007.

CART, Michael, "From Insider to Outsider: The Evolution of Young Adult Literature", *Voices from the Middle*, 2001, 9 (2) / 95-97.

CASTILLO, P., KNIPPSCHILD, S., GARCÍA MORCILLO, M et HERREROS, C. (eds.), *Imagines: La Antigüedad en las Artes Escénicas y Visuales*, Universidad de La Rioja Publicaciones, Logroño, 2008.

BERTI I. et CARLÀ, F. (eds.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts*, Bloomsbury, London, 2015.

_____, et GARCÍA MORCILLO, M., *Hellas on Screen: Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*, Franz Steiner Verlag, Stuttgart, 2008.

CARROL, N., *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996.

CARVALHO, Joaquim Lourenço de, *As Estruturas da «Odisseia»*, Dissertação e Doutoramento em Literatura Grega, apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, Lisboa, 1977.

CASANOVA, Angelo, *La famiglia di Pandora: analisi filologica dei miti di Pandora e Prometeo nella tradizione esiodea*, Quaderni dell'Istituto di Filologia Classica "Giorgio Pasquali" dell'Università degli Studi di Firenze, 5, Firenze, 1979.

CHADWICK, Munro, *The Heroic Age*, Cambridge University Press, London, 1912.

CHANTRAINE, P., *Dictionnaire Étymologique de la langue Grecque*, Klincksieck, Paris, 1968.

CHAPMAN, D. L., *Sandow the Magnificent – Eugen Sandow and the Beginnings of Bodybuilding*, University of Illinois Press, Urbana e Chicago, 1994.

CHEVALIER, Jean, et GHEERBRANT, Alain, *Dicionário de Símbolos*, Teorema, Lisboa, 1982.

- CHONDROS, T., MILIDONIS, K., VITZILAIOS, G., et VAITSIS, J., «“Deus-Ex-Machina” reconstruction in the Athens theater of Dionysus», *Mechanism and Machine Theory*, Universidade de Patras, Patras, 2013, 67/172-191.
- CLAYTON, P.A., et PRICE, M.J. (eds.), *The Seven Wonders of the Ancient World*, Routledge, London e New York, 1988.
- COCTEAU, J., *The Art of Cinema*, André Bernard e Claude Gauthier (eds.), Boyars, Londres, 1992.
- COOK, A.B., “Who was the Wife of Zeus?”, *Class. Rev.*, 1906, 20/365 sq.
- _____, *Zeus – A Study in Ancient Religion*, Cambridge University Press, Cambridge, 1914.
- CORNFORD, F.M., *The Republic of Plato*, Oxford University Press, Oxford, 1941.
- CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer – On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Massachusetts, 1990.
- CSAPO, Eric, *Theories of Mythology*, Blackwell, Oxford, 2005.
- CYRINO, M. *Aphrodite*, Routledge, London e New York, 2010.
- DALLEY, Stephanie, *Myths from Mesopotamia. Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*, Oxford University Press, Oxford, 1989.
- DAVIDSON, C., “A Feminist 1984”, *MS*, 17 de Fevereiro de 1982, 24-26.
- DE POLIGNAC, F., *Cults, Territory, and the Origins of the Greek City-State*, University of Chicago Press, Chicago, 1995.
- DEACY, S. et VILLING, A.C., *Athena in the Classical World*, Brill, Leiden, Boston e Cologne, 2001.
- _____, *Athena*, Routledge, London e New York, 2008.
- DESCLOS, Marie-Laurence, *Le rire des Grecs: anthropologie du rire en Grèce ancienne*, Jérôme Millon, Grenoble, 2000.
- DESTRIÉE, P., et MURRAY, P., *A Companion to Ancient Aesthetics*, Wiley-Blackwell, Oxford, 2015.
- DETIENNE, M., *Dionysos at large*, Harvard University Press, Cambridge, 1989.
- DEUBNER, L., *Attische Feste*, H. Keller, Berlin, 1932.
- DEUTELBAUM, Marshall, et POAGUE, Leland A., *A Hitchcock reader*, Wiley-Blackwell, Oxford, 2009.

DIETZ, K. M., *Metamorphosen des Geistes; I - Prometheus – vom Göttlichen zum menschlichen Wissen*, [s.n.], Estugarda, 1989.

DILLON, Matthew, *Girls and Women in Classical Greek Religion*, Routledge, London, 2003.

DIXON-KENNEDY, M., *Encyclopedia of Greco-Roman Mythology*, ABC-CLIO, Santa Barbara, Denver e Oxford, 1998.

DODDS, E.R., *The Greeks and the Irrational*, [s.n.], Berkeley, 1951.

DOWDEN, K., *Death and the Maiden: girls' initiation rites in Greek mythology*, Routledge, London e New York, 1989.

_____, *Zeus*, Routledge, London e New York, 2006.

DUARTE, A. S., “O destino de Lisístrata. Uma adaptação para o cinema da comédia de Aristóphanes”, *Archai*, 2011, 7/123-129.

DURÁN LÓPEZ, M. A., *Los dioses en crisis: actitud de los Sofistas ante la tendencia religiosa del hombre*, Ediciones Clásicas, 2011.

EASTERLING, P.E., “Menander, Loss and Survival: ζῶεις εἰς αἰῶνα” in *Bulletin of the Institute of Classical Studies - Stage Directions: Essays in Ancient Drama in Honour of E. W. Handley Wiley*, 1995, 66/153-160.

EHRENBERG, Victor, *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, Ed. S. Hirzel, Leipzig, 1921.

EID, Nicholas, *The Roman Imperial Cult in Alexandria during the Julio-Claudian Period*, dissertação orientada por Anne Geddes, Margaret O’Hea e Albert Devine, University of Adelaide, 1995.

ELDERKIN, Kate, “Buttons and their Use in Greek Garments”, *The American Journal of Archaeology*, 2 (3) / 333-345.

ELIADE, Mircea, *Traite de l'histoire des religions*, Payot - Bibliothèque scientifique, Paris, 1968.

_____, *Tratado de História das Religiões*, Asa, Lisboa, 2004.

ELLEY, D., *The Epic Film: Myth and History*, Routledge, London, 1984.

ELMER, David F., *The Poetics of Consent – Collective Decision Making and the Iliad*, The John Hopkins University Press, Baltimore, 2013.

EVANS, A., “The Minoan and Mycenaean Element in Hellenic Life”, *J.H.S.*, 32/277-297.

EVSLIN, Bernard, EVSLIN, Dorothy, et HOOPES, Ned, *The Greek Gods*, Scholastic, New York, 1966.

- FARNELL, L.R., *The Cults of the Greek States*, Clarendon Press, Oxford, 1896-1909.
- FAUSTOFERRI, Amalia, *Il Trono di Amyklai e Sparta: Bathykles al servizio del potere*, Edizioni scientifiche italiane, Napoli, 1996.
- FERREIRA, José Ribeiro et FERREIRA, Luísa (eds.), *As Sete Maravilhas do Mundo Antigo*, Edições 70, Coimbra, 2009.
- FIALHO, M. C., “A Antígona de Jean Cocteau”, *Biblos*, 1991, 67/125-152.
- _____, “Entre a Esfinge e o sonho: Édipo em La Machine Infernale de Jean Cocteau”, *Mathesis*, 1993, 2/91-107.
- FIELDING, Raymond, *The Technique of Special Effects Cinematography*, Focal Press, [s.l.], 1985.
- FONTENROSE, Joseph, *Python – A Study of Delphic Myth and Its Origins*, University of California Press, Berkeley, London e Los Angeles, 1959.
- FOSSEY, J. (ed.), *Boiotia Antiqua V: Studies on Boiotian Topography, Cults and Terracottas*, J.C. Gieben, Amsterdam, 1995.
- FOUCAULT, M., *História da Sexualidade I – A Vontade de Saber*, Relógio D’Água, Lisboa, 1994.
- FRÄNKEL, Hermann, *Ovid – A Poet between Two Worlds*, University of California Press, Berkeley e Los Angeles, 1969.
- FRAZER, J.G., *The Magic Art and the Evolution of Kings*, Macmillan, London, 1911.
- FRESHFIELD, Douglas, “The Summits of Olympus”, *Geographical Journal*, 1916, 47/293-297.
- FREUD, Sigmund, *The Future of an Illusion* (Título original: *Die Zukunft einer Illusion*), ROBSON-SCOTT, W.D. (trad.), Hogarth Press, Londres, 1928.
- FRIEDRICH, P., *The Meaning of Aphrodite*, University of Chicago Press, Chicago, 1978.
- FRISK, H., *Griechisches etymologisches Wörterbuch*, C. Winter, Heidelberg, 1960.
- FUTRE PINHEIRO, M. P., *Mitos e Lendas da Grécia Antiga*, Livros e Livros, [s.l.], 2007.
- GALINSKY, G. Karl, *Ovid's Metamorphoses: An Introduction to the Basic Aspects*, University of California Press, Berkeley e Los Angeles, 1975.
- GALLAGHER, David, *Metamorphosis – Transformations of the Body and the Influence of Ovid's Metamorphoses on Germanic Literature of the Nineteenth and Twentieth Centuries*, Rodopi B.V., Amsterdam e New York, 2009.

GAMMEL, R.H. I., *The Shop Talk of Edgar Degas*, Boston University Press, Boston, 1961.

GANCE, Abel, “Le sens modern – comment on fait un film”, *Conférenci*a, 1928, 16/197-209.

_____, “Le temps de l’image est venu”, *L’art cinématographique*, 1927, 2/83-102.

GANTZ, T., *Early Greek Myth: a guide to literary and artistic sources*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore e London, 1993.

GARCÍA LÓPEZ, José, *La Religión Griega*, Istmo, Madrid, 1975.

GARLAND, R., *The Greek Way of Death*, Cornell University Press, Ithaca, 2001.

GARNSEY, P., *Alimentação e sociedade na Antiguidade Clássica: aspectos materiais e simbólicos dos alimentos*, Replicação, Lisboa, 2002.

GARZYA, A., *Pensiero e tecnica drammatica in Euripide, Saggio sul motivo della salvezza nei suoi drammi*, Libreria Scientifica Editrice, Napoli, 1962.

GERSHENSON, Daniel E., “Apollo the Wolf-god”, *Journal of Indo-European Studies*, Institute for the Study of Man, McLean, Va, 1991, 8/1-24.

GIULIANI, I., *Image and Myth: A History of Pictorial Narration in Greek Art*, University of Chicago Press, Chicago, 2013.

GOETTE, H. R., *Athens, Attica and the Megarid: An archaeological guide*, Routledge, London e New York, 1993.

GOETHE, J. W., *Goethes werke Band XII – Kunst und Literatur*, C.H. Beck, Munique, 1981.

GONZÁLEZ CORTÉS, M.T., *Eleusis, los secretos de Occidente. Historia agraria y bélica de la sexualidade*, Ediciones Clásicas, Madrid, 2000.

GORDON, J.A., *Who the Hell is Hades? An Examination of Hades’ Reception within Modern Film*, Tese de Mestrado, coordenada por Diana Burton e Art Pomeroy, Victoria University of Wellington, 2015.

GRAF, Fritz, *Apollo*, Routledge, London e New York, 2009.

GRAVES, Robert, *The Greek Myths*, Penguin Books, Harmondsworth e Baltimore, 1955.

_____, et PATAI, Raphael, *Hebrew Myths: The Book of Genesis*, Random House, New York, 1986.

_____, *The Greek Myths*, The Folio Society, Ehrhardt, 1998.

GREEN, A.R.W., *The Storm-God in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, San Diego, 2003.

GREEN, P., *Alexander to Actium: The Historical Evolution of the Hellenistic Age*, University of California Press, Berkeley, 1990.

GREIFENHAGEN, A., “Der Tod des Pentheus (Eine Rotfigurige Hydria)”, *Berliner Museen*, Staatliche Museen zu Berlin -- Preußischer Kulturbesitz, n.f., 1966, 16 (2) / 2-6.

GRESS, Jon, *Visual Effects and Compositing*, New Riders, San Francisco, 2015.

GUTHRIE, W. K. C., *A History of Greek Philosophy, vol. 1 – The Earlier Presocratics and Pythagoreans*, Cambridge University Press, London, 1962.

_____, *The Greeks and their Gods*, Methuen & Co Ltd, Londres, 1968.

HABASH, M., "The Odd Thesmophoria of Aristophanes' Thesmophoriazusae", *Greek, Roman, and Byzantine Studies*, 1997, 38 (1) / 19-40.

HÄGG, R. (ed.) *The Greek Renaissance of the Eighth Century BC: Tradition and Innovation*, Swedish Institute in Athens, Stockholm, 1983.

_____, (ed.) *Peloponnesian Sanctuaries and Cults*, Paul Åströms Förlag, Stockholm, 2002.

HAINSWORTH, J.B., *The Idea of Epic*, University of California Press, Berkeley, 1991.

HALE, John, *Civilization of Europe in the Renaissance*, Touchstone – Simon & Schuster, New York, 1995.

HALL, Mordaunt, “The Screen”, *The New York Times*, 15 de Agosto de 1929.

HALPERIN, D.M., WINKLER, J.J., et ZEITLIN, F.I. (eds.), *Before Sexuality: The Construction of Erotic Experience in the Ancient Greek World*, Princeton University Press, Princeton, 1990.

HAMILTON, Edith, *A Mitologia*, PINHEIRO, Maria Luísa (Trad.), Dom Quixote, Lisboa, 1979.

HAMMOND, N.G.L., et SCULLARD, H.H. (ed.), *The Oxford Classical Dictionary*, Clarendon Press, Oxford, 1970.

HANCOCK, Hugh, “Better Game Design Through Cutscenes” *Gamasutra – The Art & Business of Making Games*, Abril de 2002, disponível em https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php [retirado a 04-04-2018].

HANSEN, William, *Classical Mythology: A Guide to the Mythical World of the Greeks and Romans*, Oxford University Press, Oxford, 2005.

HARRISON, J.E., *Themis. A Study of the social origins of Greek religion*, Cambridge University Press, Cambridge, 1922.

HAVELOCK, C.M., *The Aphrodite of Knidos and her Successors: A Historical Review of the Female Nude in Greek Art*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1995.

HAYNES, Sybille, *Etruscan Civilization – A Cultural History*, The J. Paul Getty Museum, Los Angeles, 2000.

HELLER, Alexandra, “From Architecture to Graves: The Development of Emotion in Ancient Greek Sculptures”, *Undergraduate Honors Theses*, n. 981, University of Colorado Boulder, Colorado, 2015.

HENDERSON, J., “Lysistrata: The play and its themes”, *YCIS*, 1980, 26/153-218.

_____, *Three Plays by Aristophanes: Staging Women*, Routledge, New York, 1996.

HERINGTON, C.J., *Athena Parthenos and Athena Polias*, Manchester University Press, Manchester, 1955.

HINCKS, M.A., “Representations of Dancing on Early Greek Vases”, *Revue Archéologique* 1909, 4 (14)/351-369.

HIRZEL, R., *Themis, Dike und Verwandtes – Ein Beitrag zur Geschichte der Rechtsidee bei den Griechen*, edição do autor, Leipzig, 1907.

HORNBLOWER, S., et SPAWFORTH, A., *The Oxford Classical Dictionary*, Oxford University Press, Oxford, 1996.

HUBBARD, T.K., *Homosexuality in Greece and Rome*, University of California Press, Berkeley, 2003.

HUGHES, Howard, *Cinema Italiano – The Complete Guide From Classics to Cult*, I.B. Tauris, London e New York, 2011.

HUHTAMO, E., et PARIKKA, J. (ed.), *Media Archaeology – Approaches, Applications and Implications*, University of California Press, Berkeley, 2011.

HURWIT, J., *The Athenian Acropolis*, Cambridge University Press, Cambridge, 1999.

IRIARTE, A., et GONZÁLEZ, M., *Entre Ares y Afrodita*, Abada Editores, Madrid, 2008.

JAEGER, Werner, *The Theology of the Early Greek Philosophers*, Clarendon Press, Oxford, 1936.

JEANMAIRE, L., *Couroi et Courètes*, Bibliothèque Universitaire, Lille, 1939.

JOHNSTON, George B., «Jonson’s ‘Perseus upon Pegasus’», *The Review of English Studies*, 1955, 6/21(1) / 65-67.

- JUNG, Carl, *El yo e el inconsciente*, L. Miracle, Barcelona, 1950.
- _____, et PAULI, Wolfgang, *Naturerklärung und Psyche*, Rascher Verlag, Zürich, 1952.
- _____, *Man and His Symbols*, Dell Publishing, London, 1964.
- _____, *Collected Works of C.G. Jung*, Princeton University Press, Nova Jérσία, 1969.
- KAHIL, L., “L’Artemis de Brauron: rites et mystère”, *AK*, 1977, 20/86-98.
- KAHLOS, Maijastina (ed.), *Emperors and the Divine – Rome and its influence*, University of Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, Helsinki, 2016.
- KALLENBORG, C. W. (ed.), *A Companion to the Classical Tradition*, Blackwell, Oxford, 2010.
- KALLIES, C., “Under the Hood: Dave Gibbons”, *SequentialTart.com*, 2013, 2/7.
- KARAGEORPHIS, J., *Kypris: The Aphrodite of Cyprus: Ancient Sources and Archaeological Evidence*, A.G. Leventis Foundation, Nicosia, 2005.
- KENNEDY, J.S., *The New Anthropomorphism*, Cambridge University Press, Cambridge, 1992.
- KERÉNYI, K., *The Gods of the Greeks*, Thames and Hudson, London, 1951.
- _____, *The heroes of the Greeks*, Thames and Hudson, Michigan, 1959.
- _____, *Zeus and Hera: archetypal image of father, husband and wife*, Princeton University Press, Princeton e London, 1975.
- _____, *Dionysos*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1976.
- KIERKEGAARD, Søren, *Temor e Tremor*, Guimarães Editores, Lisboa, 2007.
- KIRK, G.S. et RAVEN, J.E., *The Presocratic Philosophers*, Cambridge University Press, London, 1964.
- _____, *The Nature of Greek Myths*, Penguin, Harmondsworth, 1974.
- KNELL, H., *Antaios*, 1968-1969, 10/38-54.
- KOPCKE, Günter et MOORE, Mary (ed.), *Studies in Classical Art and Archeology: A Tribute to Peter Heinrich von Blackenhagen*, J.J. Augustin, Locust Valley, NY, 1979.
- KOVACS, G. et MARSHALL, C.W. (eds.), *Classics and Comics*, Oxford University Press, Oxford, 2011.
- KROLL, W., Mittelhaus, et ZIEGLER, K. (ed.), *Paulys Real-Encyclopädie der klassischen Alterumswissenschaft*, [s.n.], Munique, 1894-1980, 1978.

- LACEY, Lamar R., *The Myth of Aktaion, Literary and Iconographic Studies*, University Microfilms International, Michigan, 1991.
- LAMB, Nancy, *The Writer's Guide to Crafting Stories for Children*, Writer's Digest Books, Cincinnati, 2001.
- LARSON, J., *Ancient Greek Cults*, Routledge, New York e London, 2007.
- LEACH, Edmund (ed), *The Structural Myth and Totemism*, Routledge, London e New York, 2004.
- LEIPOLDT, J., "Dionysos", *Angelos-Beiheft*, Leipzig, 1931, 3/53-57.
- LEPROHON, Pierre, *The Italian Cinema*, Secker and Warburg, London, 1972.
- LEYDA, J. (ed.), *The Film Sense*, Harcourt Brace Jovanovich, New York, 1975.
- Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae (LIMC)*, Artemis, Zürich, 8 volumes, 1981-1997.
- LIEBER, Francis, "Greek mythology" in *Encyclopedia Americana*, 1993, [s.l.], 13/431.
- LIGENSA, A. et KREIMEIER, K. (ed.), *Film 1900: Technology, Perception, Culture*, John Libbey Publishing, New Barnet, 2009.
- LLOYD-JONES, H., *The Justice of Zeus*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1971.
- _____, "The Justice of Zeus", *The Classical Journal*, Vol. 70, 1975, 3/61-68.
- LONG, Charlotte, *The Twelve Gods of Greece and Rome*, Brill, New York, 1987.
- LORAUX, Nicole, *The Children of Athena – Athenian Ideas About Citizenship & the Division Between the Sexes*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey, 1984.
- LORDKIPANIDZE, Otari, "The Golden Fleece: myth, euhemeristic explanation and archaeology", *Oxford Journal of Archaeology*, 2001, 20(1) / 1-38.
- LUI, John, "The Shape of Water is a woman-monster myth, says director Guillermo del Toro", *The Straits Times*, Fevereiro de 2018, disponível em: <https://www.straitstimes.com/lifestyle/entertainment/the-shape-of-water-is-a-woman-monster-myth-says-director-guillermo-del-toro> [retirado a 20-4-2018].
- LUTHER, A., *Epos und Adaption – Odyssee Rezeptionen*, Verlag Antike, Frankfurt, 2005.
- MAGALHÃES, J. M., *Sangue em vinho: o que tem Jesus Cristo que ver com Dioniso?*, dissertação de mestrado orientada por Nuno Simões Rodrigues. Universidade de Lisboa, Faculdade de Letras, Lisboa, 2015.
- MALPIQUE, Celeste, *Mitos e Herói*, Faculdade de Filosofia, UCP, Braga, 2012.

MALTHÊTE, Jacques et MARIE, Michel, *Georges Méliès – l'illusionniste fin de siècle? – actes du colloque de Cerisy*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris, 1997.

MAURICE, Lisa (ed.), *Rewriting the Ancient World: Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction*, Brill, Leiden, 2017.

MAZARAKIS, A., *From rulers' dwellings to temples: Architecture, religion and society in early iron age Greece (1100-700 BC)*, P. Åström, Jonsered, 1997.

MCCRAW, Benjamin e ARP, Robert, *Philosophical Approaches to the Devil*, Routledge, New York, 2016.

MCKIRAHAN, Richard, D., *Philosophy Before Socrates – An Introduction with Texts and Commentary*, Hackett, Cambridge, 1994.

MEULI, K., *Phyllobolia Festschrift P. Von der Muehll*, [s.n.], Basileia, 1946.

MICHELAKIS, P., *Greek Tragedy on Screen*, Oxford University Press, Oxford, 2013.

_____, et WYKE, M. (eds.), *The Ancient World in Silent Cinema*, Cambridge University Press, Cambridge, 2013.

MIKALSON, Jon D., *The Sacred and Civil Calendar of the Athenian Year*, Princeton University Press, Princeton e New Jersey, 1975.

MINER, Earl, et GUFFEY, George, *The works of John Dryden*, University of California Press, California, 1976.

MOON, W.G. (ed.), *Ancient Greek art and iconography*, University of Wisconsin Press, Madison, 1983.

MORFORD, M.P.O. et LENARDON, R.J., *Classical Mythology*, Oxford University Press, New York, 2006 e 2007.

MORRIS, Ian, *War! What Is It Good For?: The Role of Conflict and the Progress of Civilization from Primates to Robots*, Profile Books, London, 2014.

MORRIS, T., *You're only Young Twice: Children's Literature and Film*, University of Illinois Press, Urbana, 2000.

MORRISON, J.V., "Kerostasia, the Dictates of Fate, and the Will of Zeus in the Illiad", *Arethusa*, 1997, 30 (2) / 276-296.

MORSON, G. S., "Sideshadowing and Tempics", *New Literary History*, 1998, 29 (4) / 599-624.

MOSHER, John, "The Current Cinema", *The New Yorker*, 24 de Agosto de 1929.

MOTZ, Lotte, *The Faces of the Goddess*, Oxford University Press, New York, 1997.

Moving Picture World, Chalmers Publishing Company, New York, 1914, Jan-Mar., 19/1156.

MURRAY, G., *Five Stages of Greek Religion*, Greenwood Press, Westport, Connecticut, 1976.

MYRES, John, *European Civilization*, Eyre, Oxford, 1935.

NAGY, G., *Greek Mythology and Poetics*, Cornell University Press, Ithaca, 1990.

NAREMORE, J., *More Than Night: Film Noir in Its Contexts*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles e London, 2008.

NASCIMENTO, A.A., et al (eds.), *Eros e Philia na cultura grega: actas*, Centro de Estudos Clássicos, Lisboa, 1995.

NEAD, L., *The Haunted Gallery: Painting, Photography, Film c. 1900*, Yale University Press, New Haven, 2007.

NEILS, Jenifer (ed.), *Worshipping Athena: Panathenaia and Parthenon*, University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin, 1996.

_____, "Reconfiguring the Gods on the Parthenon Frieze", *The Art Bulletin*, 1999, 81(1) / 6-20.

_____, et OAKLEY, J.H. (eds.), *Coming of Age in Ancient Greece: Images of Childhood from the Classical Past*, Yale University Press, New Haven, 2003.

NEUMANN, Erich, *The Great Mother*, Princeton University Press, New York, 1970.

NIETZSCHE, F., *The Will to Power*, KAUFMANN, W. (ed., trad.), Vintage books, New York, 1968.

NILSSON, Martin P., *Griechische Feste von religiöser Bedeutung mit Ausschluss der attischen*, [s.n.], Berlim, 1906.

_____, *Greek Popular Religion*, Columbia University, New York, 1947.

_____, *The Minoan-Mycenaean Religion and Its Survival in Greek Religion*, Biblo and Tannen, [s.l.], 1950.

_____, "Poseidon und die Entstehung des griechischen Gotterglaubens [Review]", *AJP*, 1950, 74 (2) / 155-156.

_____, *Opuscula Selecta 2*, Lund, 1952.

_____, *Geschichte der Griechischen Religion*, C. H. Beck Verlag, München, 1967.

_____, *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 1972.

NISBET, *Ancient Greece in Film and Popular Culture*, Bristol Phoenix Press, Exeter, Devon, 2006.

NOBIL, Taryn “Guillermo del Toro Calls ‘The Shape of Water’ a New Type of ‘Beauty and the Beast’”, *Variety*, 16 de Novembro de 2017.

O'BRIEN, D., *Classical Masculinity and the Spectacular Body on Film- The Mighty Sons of Hercules*, Palgrave Macmillan, New York, 2014.

OAKLEY, John et SINOS, Rebecca, *The Wedding in Ancient Athens*, University of Wisconsin Press, Madison, Wisconsin, 1993.

OATES, Joyce C., “Margaret Atwood: Poet”, *The New York Times*, 21 de Maio de 1978, disponível em <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/00/09/03/specials/atwood-oates.html> [retirado a 20-03-2018].

OGDEN, Daniel (ed.), *A Companion to Greek Religion*, John Wiley & Sons, Oxford, 2010.

_____, *Drakon: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*, Oxford University Press, Oxford, 2013.

ORTEGA Y GASSET, J., *Meditaciones del Quijote*, Catedra, Madrid, 1984.

OTTO, Walter, *Dionysos, Mythos und Kultus*, V. Klostermann, Frankfurt, 1933.

_____, *Dionysus – Myth and Cult*, Indiana University Press, Bloomington, 1965.

_____, *The Homeric Gods – The Spiritual Significance of Greek Religion*, Moses Hadas (trad.), Thames and Hudson, Norfolk, 1979.

PALAGIA, Olga, *Greek Sculpture – Function, Materials, and Techniques in the Archaic and Classical Periods*, Cambridge University Press, Cambridge, 2006.

PALLANT, Chris, *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*, Continuum Publishing, New York, 2011.

PARKINSON, D., *100 Ideas That Changed Film*, Laurence King Publishing, London, 2012.

PARTRIDGE, E., *Origins – A Short Etymological Dictionary of Modern English*, Routledge, London e New York, 2006.

PASTOUREAU, L'Ours. *Histoire ed'un roi déchu*, Seuil, [s.l.], 2007.

PAUL, J., *Film and the Classical Epic Tradition*, Oxford University Press, Oxford, 2013.

PERLMAN, P., “Acting the she-bear for Artemis”, *Arethusa*, 1989, 22/111-133.

PETTERSON, Michael, *Cults of Apollo at Sparta: The Hyakinthia the Gymnopaiai and the Karneia*, Swedish Institute at Athens, Stockholm, Göteborg, 1992.

PHARR, M.F., et CLARK, L.A. (ed.), *Of Bread, Blood and The Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*, McFarland & Co, Inc. Publishers, Jefferson, 2012.

PHILIPS, M., “When Hollywood comes a-calling... think twice”, *The Independent*, 9 de Agosto, 2014, disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/when-hollywood-comes-a-calling-think-twice-9657055.html> [retirado a 25/05/2018].

PINGREE, David, *From astral omens to astrology: from Babylon to Bīnāker*, Instituto italiano per l’Africa et l’Oriente (Serie orientale Roma), [s.l.], 1997.

PINHEIRO, M.P.F., *Mitos e Lendas da Grécia Antiga*, Clássica Editora, 2011.

PIRENNE-DELFORGE, V., et PIRONTI, G., “Épithètes cultuelles et interprétation philosophique à propôs d’Aphrodite Ourania et Pandémós à Athènes”, 1988, *AC*, 57/142-157.

_____, “L’Aphrodite grecque: Contribution à l’étude de ses cultes et de sa personnalité dans le panthéon archaïque et classique”, *Kernos*, Centre International d’Étude de la Religion Grecque Antique, Athens e Liège, 1994, sup. 4.

_____, *L’Héra de Zeus - Ennemie intime, épouse définitive*, Les Belles Lettres, Paris, 2016.

POMEROY, A.J. (ed.), *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*, Wiley Blackwell, Malden, Massachusetts, 2017.

POWER, Timothy, “The Culture of Kitharôidia”, *Hellenic Studies*, Center for Hellenic Studies, Trustees for Harvard University Press, Washington D.C., 2010, 15 (14) / 638.

PREUSS, Konrad Th., “Der Ursprung der Religion und Kunst”, *Globus*, 1904-1905, 86/355-363.

PROPP, Vladimir, *Morfologia do Conto*, Vega, Lisboa, 1983.

PRZYLUSKI, J., “Le théâtre d’ombres et la caverne de Platon”, *Deuxième congrès international d’esthétique et de science de l’art*, Alcan, Paris, 1937, 1/297-299.

PULQUÉRIO, M. O., “Um testamento ideológico: As Bacantes de Eurípides”, *Humanitas*, 1987-1988, 39-40/25-41.

PURVES, Alex, “Wind and Time in Homeric Epic” *Transactions of the American Philological Association* (1974-), 2010, 140(2) / 323-350.

RAMOS, José Augusto, “Baal, o que é um Deus?”, *CADMO – Revista do Instituto Oriental*; Instituto Oriental da Universidade de Lisboa, Lisboa, 2000, 10/197-223.

REBELO, António Manuel Ribeiro, *Mito e Culto de Ifigénia Táurica*, Dissertação de Mestrado em Literatura Grega, FDUL, Coimbra, 1992.

REDONET, F.L., *El Cine de Romanos y su Aplicación didáctica*, Ediciones Clásicas, Madrid, 1994.

_____, *El Cine de Tema Griego y su aplicación didáctica*, Ediciones Clásicas, Madrid, 1997.

REINHARDT, K., *Tradition und Geist – Gesammelte Essays zur Dichtung*, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 1960.

_____, *Vermächtnis der Antike. Gesammelte Essays zur Philosophie und Geschichtsschreibung*, ed. C. Becker, Göttingen, 1960.

RICHARDS, Jeffrey, *Hollywood's Ancient Worlds*, Continuum, London, 2008.

RICHARDS, T., *Star Trek in Myth and Legend*, Millenium, London, 1998.

RIDGWAY, B.S., *Hellenistic Sculpture*, The University of Winsconsin Press, Winsconsin, 2000.

ROBERTS, D., *The Total Work of Art in European Modernism*, Cornell University Press, Ithaca, New York, 2011.

ROBERTSON, Noel, “Poseidon’s festival at the winter solstice”, *CQ*, 34 (1) / 1-16.

ROCHA PEREIRA, M.H., *Concepções Helénicas de Felicidade no Além: de Homero a Platão*, Tese de doutoramento em Letras (Filologia Clássica) apresentada à Fac. de Letras da Univ. de Coimbra, FLUC, Coimbra, 1956.

_____, “Para a Compreensão da Arte Grega”, *Biblos*, 1985, 61/180-191.

RODRIGUES, N.S., *Iudaei in urbe : os judeus em Roma de Pompeio aos Flávios*, Tese de doutoramento em História da Antiguidade Clássica, apresentada à UL através da FL, orientação de José Augusto Ramos e M^a Cristina Pimentel, Lisboa, 2004.

_____, “Um tema egípcio na Ilíada: a Kerostasia”, *Estudos em Homenagem ao Professor Doutor José Amadeu Coelho Dias*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, 2006, 2/247-257.

_____, “A donzela de marfim: agalmatofilia como representação estética na Antiguidade Clássica”, *Artis*, Lisboa, 2007, 6/61-71.

_____, “O Trigo como Metáfora da Vida e da Morte na Antiguidade Clássica”, *Máthesis*, 2008, 17/97-106.

_____, *Mitos e Lendas da Roma Antiga*, Clássica Editora, Lisboa, 2012.

_____, “Tragedia Griega y Western Americano: Estudio de Cuatro Casos”, *Habis*, Universidad de Sevilla, 2016, 47/307-323.

ROHDE, E., *Psyche – The Cult of Souls and Belief in Immortality among the Ancient Greeks*, Kegan Paul, London, 1894.

ROGERS, B. et STEVENS, B. (eds.) *Classical Traditions in Science Fiction*, Oxford University Press, Oxford, 2015.

ROMANO, I.B., *Early Greek cult images*, Diss. University of Pennsylvania, Philadelphia, 1980.

ROSCHER, W. H., *Ausführliches Lexicon der Griechischen und Römischen Mythologie*, Suppl., Druck und Verlag von B. G. Teubner, Leipzig, 1890-1897.

ROSE, H.J., *Modern Methods in Classical Mythology*, W.C. Henderson & Son, Ltd, University College London, University Press, Londres, St. Andrews, 1930.

_____, *A Handbook to Greek Mythology*, Methuen, London, 1965.

ROSENZWEIG, R., *Worshipping Aphrodite: Art and Cult in Classical Athens*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2004.

ROUX, Magdel le, “The survival of the Greek gods in early Christianity”, *Journal for Semitics*, 2007, 16(2) / 483-497.

SANTOS, António Ramos dos et VARANDAS, José (eds.), *A Guerra na Antiguidade*, Caleidoscópio, CH-FLUL, Lisboa, 2006.

_____, *A Guerra na Antiguidade III*, Caleidoscópio, Lisboa, 2010.

SEGAL, Charles, «Jupiter in Ovid's "Metamorphoses"», *Arion: A Journal of Humanities and the Classics*, Boston University, 2001, 9 (1) / 78-99.

SEIDENSTICKER, B., “Comic elements in Euripides’ *Bacchae*”, *American Journal of Philology*, 1978, 99/303-320.

SEZNEC, Jean, *The Survival of The Pagan Gods – The Mythological Tradition and Its Place in Renaissance Humanism and Art*, Princeton University Press, Princeton, 1972.

SCHACHTER, Albert, *Cults of Boiotia*, University of London, Institute of Classical Studies, London, 2 vols., 1981.

_____, et BINGEN, J. (eds.), *Le sanctuaire grec*, Fondation Hardt, Genève, 1992.

SCHOPENHAUER, Arthur, *Schopenhauers sämtliche Schriften in fünf Bänden*, HORTON, Scott (trad.), GRISEBACH, E. (ed.), [s.l.], 1922.

SEAFORD, R., *Dionysos*, Routledge, London e New York, 2006.

SHAHABUDIN, Kim, et BLANSHARD, Alastair J. L., *Classics on Screen: Ancient Greece and Rome on Film*, Bristo Classical Press, London, 2011.

_____, et LOWE, D., *Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2009.

SHIMABUKURO, Karra, "The Bogeyman of Your Nightmares: Freddy Krueger's Folkloric Roots", *Studies in Popular Culture*, 2014, 36 (2) / 45–65.

SILVA, A. F. I., *O Mito de Hércules Recriado: Da Loucura Trágica de Eurípides à Serenidade Estóica de Séneca*, dissertação orientada por Maria Cristina Pimentel e Frederico Lourenço, Tese de Mestrado em Estudos Clássicos, FLUL, Lisboa, 2009.

SILVA, M^a de Fátima, "O Difícil fluxo de gerações: mito e progresso na cultura grega", *Rev. Portuguesa de Psicanálise*, 2009, 219 (1) / 121-140.

SIMON, E., *Festivals of Atica*, University of Wisconsin Press, Wisconsin, 1983.

SINN, U., «Sunion: Das befestigte Heiligtum der Athena und des Poseidon an der "Heiligen Landspitze Attikas"», *AW*, 1992, 23/175-190.

SITTIG, E., *De Graecorum Nominibus Theophoris*, Diss., Halle, 1911.

SLATER, Philip, *The Glory of Hera – Greek Mythology and the Greek Family*, Princeton University Press, Princeton e New Jersey, 1968.

SCHNAPP, Alain, *Chasse et érotique dans la Grèce ancienne*, L'évolution de l'humanité, Albin Michel, Paris, 1997.

SNODGRASS, A., *Homer and the Artists*, Cambridge University Press, Cambridge, 1998.

SMILEY, Charles, "Hesiod as an Ethical and Religious Teacher", *The Classical Journal*, 1922, 18/514-522.

SMITH., A.C., et PICKUP, S. (eds.), *Brill's Companion to Aphrodite*, Brill, Leiden e Boston, 2010.

SOLOMON, Jon, "Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film", *Theatre Journal*, 2006, 58 (4) / 595-615.

_____, *The Ancient World in the Cinema*, Yale University Press, New Haven, 2001.

SOURVINOU-INWOOD, 'Reading' *Greek Death To the End of the Classical Period*, Clarendon Press, Oxford, 1996.

SPEARS, Betty, "A Perspective of the History of Women's Sport in Ancient Greece", *Journal of Sport History*, 1984, 11 (2) / 32-47.

SPORN, K., *Heiligtümer und Kulte Kretas in klassischer und hellenistischer Zeit*, Verlag Archäologie und Geschichte, Heidelberg, 2002.

STAFFORD, Emma, et HERRIN, J. (eds.), *Personification in the Greek World*, Ashgate Publishing House, Great Britain, 2005.

_____, *Herakles*, Routledge, New York, 2012.

STANSBURY-O'DONNELL, M., *Pictorial Narrative in Ancient Greek Art*, Cambridge University Press, Cambridge, 1999.

STILLWELL, Richard, MACDONALD, William et MCALLISTER, Marian, *The Princeton Encyclopedia of Classical Sites*, Princeton University Press, Princeton, N.J., 1976.

SYNODINOU, Katerina, "The Relation between Zeus and Athena in the Iliad", *Dodone*, 1986, 15/155-164.

TEFFETELLER, A., "The chariot rite at Onchestos: Homeric Hymn to Apollo 229-38", *JHS*, 121/159-166.

TRIPP, E., *Crowell's Handbook of Classical Mythology*, Thomas Crowell Press, New York, 1970.

ULBRICH., A., *Kypris: Heiligtümer und Kulte weiblicher Gottheiten auf Zypern in der kyproarchaischen und kyproklassischen Epoche (Königzeit)*, Ugarit-Verlag, Münster, 2008.

VERNANT, J. P., *Mythe et Société en Grèce ancienne*, F. Maspero (ed.), Paris, 1974.

_____, *Mortals and Immortals*, Princeton University Press, Princeton, 1991.

_____, et GEORGOUDI, Stella *Mythes grecs au figure de l'antiquité au baroque*, Gallimard, Paris, 1996.

VERTOV, Dziga, *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*; Anette Michelson (ed.), Kevin O'Brien (trad.), University of California Press, Berkeley, 1984.

VIDAL-NAQUET, Pierre, "Plato's Myth of the Statesman, the Ambiguities of the Golden Age and of History", *The Journal of Hellenic Studies*, 1978, 98/132-141.

_____, *Le Chasseur Noir*, Éditions La Découverte, Paris, 1991.

VOEGELIN, Eric, *Order and History – The World of the Polis*, vol. II, University of Missouri Press, Columbia e London, 2000.

WALLBOTT, H.G., "In and out of context: Influences of facial expression and context information on emotion attributions", *British Journal of Social Psychology*, 27/357-369.

WEIL, H., *Sept Tragédies D'Euripide*, Librairie de L. Hachette et C^a, Paris, 1868.

WEISSBERG, Jay, “Rome Film Review: ‘Gods Behaving Badly’”, *Variety*, 23 de Novembro, 2013, disponível em <http://variety.com/2013/film/markets-festivals/gods-behaving-badly-review-rome-1200876268/> [retirado a 25/05/2018].

WEST, M.L., *The East Face of Helicon: West Asiatic Elements in Greek Poetry and Myth*, Oxford University Press, Oxford, 1997.

WILAMOWITZ, U., *Der Glauben der Hellenen*, Weidmannsche Buchhandlung, Berlim, 1931.

WILLIAMS, A.L., *Republic of Images: A History of French Filmmaking*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1992.

WILSON, Nigel (ed.), *Encyclopedia of Ancient Greece*, Routledge, New York e London, 2006.

WIND, Edgar, *Los Misterios Paganos del Renacimiento*, Barral Editores, Barcelona, 1972.

WINNINGTON-INGRAM, R.P., *Euripides and Dionysus – an interpretation of the Bacchae*, Bloomsbury Academic, Indiana, 1998.

WINKLER., M. M., *Classical myth & culture in the cinema*, Oxford University Press, New York, 2001.

_____, *Troy: From Homer’s Iliad to Hollywood Epic*, Blackwell, Oxford, 2006.

_____, *Cinema and classical texts: Apollo's new light*, Cambridge University Press, Cambridge, 2009.

_____, *Classical Literature on Screen – Affinities of Imagination*, Cambridge University Press, Cambridge, 2017.

WOLF, Mark, *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara, California, 2012.

WOODWARD, Roger (ed.), *The Cambridge Companion to Greek Mythology*, Cambridge University Press, Cambridge, 2007.

YOUNG, D. C., *The Modern Olympics: A Struggle for Revival*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1996.

YUMIBE, J., *Moving Color: Early Film, Mass Culture, Modernism*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ, 2012.

ZANDER, Peter “Deutscher Härte-test: Wolfgang Petersen hat ‘Troja’ verfilmt – und fand in den Sagen Parallelen zu George W. Bush”, *Berliner Morgenpost*, 5 de Maio, 2004, disponível em: <http://morgenpost.berlinI.de/archiv2004/040512/feuilleton/story677622.html>. [retirado a 20/11/2017].

ZIMMER, Heinrich, *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization*, Princeton University Press, Princeton, 1973.

Filmografia

13th, DUVERNAY, Ava (real.), AVERICK, Spencer et DUVERNAY, Ava (arg.), Netflix, 2016.

300, SNYDER, Zack (real.), GORDON, Michael B., JOHNSTAD, Kurt, SNYDER, Zack (arg.), MILLER, Frank, VARLEY, Lynn (gr. nov.), Warner Bros., 2006.

A Zed & Two Noughts (1985) GREENAWAY, Peter (real. e arg.), Warner Bros., 1985.

Afrodite, dea dell'amore (1958) BONNARD, Mario (real.) LEONE, Sergio, MANCA, Alberto, MORETTI, Ugo, NARDO, Mario di, BONNARD, Mario (arg.), Schermi Produzione, 1958.

Afrodite, dea dell'amore / La Venere di Cheronea, CERCHIO, Fernando et TOURJANSKY, Victor (real.), DAMIANI, Damiano et ZARDI, Federico (arg.), Rialto Film, 1957/1958.

Aladdin, CLEMENTS, Ron et MUSKER, John (real.), CLEMENTS, Ron, MUSKER, John, et al (arg.), Walt Disney Pictures, 1992.

American Gods, FULLER, Bryan et GREEN, Michael (criada por) GAIMAN, Neil (baseado na obra de), Starz, 2017.

Amphitryon, SCHÜNZEL, Reinhold (real.), KLEIST, Heinrich von et SCHÜNZEL, Reinhold (arg.), Molière et Plato (baseado nas obras de), UFA, 1935.

Arrivano i titani, TESSARI, Duccio (real.), DE CONCINI, Ennio et TESSARI, Duccio (arg.), Filmsonor, 1962.

Assassin's Creed: Revelations, AMANCIO, Alexandre (real.), AMANCIO, Alexandre, GUESDON, Jean, MAY, Corey et MCDEVITT, Darby (arg.), Ubisoft, 2011.

Baywatch, BERK, Michael, BONANN, Gregory J., SCHWARTZ, Douglas (criada por), GTG Entertainment, 1989-2001.

Blade Runner (1982), SCOTT, Ridley (real), FANCHER, Hampton, PEOPLES, David Webb (real.), DICK, Philip K. (baseado na obra de), Warner Bros., 1982.

Blade Runner 2049, VILLENEUVE, Denis (real.), FANCHER, Hampton, GREEN, Michael (real.), DICK, Philip (personagens), Columbia Pictures Corporation, Sony, 2017.

Broadway Melody of 1936, RUTH, Roy Del et VAN DYKE, W.S. (real.), MCGOWAN, Jack, SILVERS, Sid, et al, MGM, 1935.

Broadway Melody of 1938, RUTH, Roy Del (real.), MCGOWAN, Jack (arg.), MGM, 1937.

Broadway Melody of 1940, TAUROG, Norman (real.), GORDON, Leon, OPPENHEIMER, George, STURGESS, Preston, *et al* (arg.), MGM, 1940.

Broadway Rhythm, RUTH, Roy Del (real.), CLORK, Harry, KINGSLEY, Dorothy, MCGOWAN, Jack (arg.), HAMMERSTEIN II, Oscar (peça), MGM, 1944.

Cabiria, PASTRONE, Giovanni (real.), D'ANNUNZIO, Gabriele(títulos), PASTRONE, Giovanni *et* SALGARI, Emilio (arg.), LÍVIO, Tito (baseado na obra de), Itala Film, 1914.

Chi-Raq, LEE, Spike (real.) WILLMOTT, Kevin *et* LEE, Spike (arg.), ARISTÓFANES (baseado na peça de), Amazon Studios, 2015.

Clash of the Titans, DAVIS, Desmond (real.) CROSS, Beverley (arg.), Charles H. Schneer Productions, 1981.

Clash of the Titans, LETERRIER, Louis (real.), BEACHAM, Travis, HAY, Phil, MANFREDI, Matt (arg.), Warner Bros., 2010.

Creature from the Black Lagoon, ARNOLD, Jack (real.), ESSEX, Harry, ROSS, Arthur A., ZIMM, Maurice (arg.), UI, 1954.

Death Becomes Her, ZEMECKIS, Robert (real.) DONOVAN, Martin, KOEPP, David (arg.), Universal Pictures, 1992.

Die Another Day, TAMAHORI, Lee (real.), PURVIS, Neal, WADE, Robert (arg.), FLEMING, Ian (personagens), MGM, 2002.

Dionysus in '69, DE PALMA, Brian, SCHECHNER, Richard (real.) ARROWSMITH, William (arg.), Performance Group, 1970.

Double Indemnity, WILDER, Billy (real.), WILDER, Billy, CHANDLER, Raymond (arg.), CAIN, James M. (romance), Paramount Pictures, 1944.

Down to Earth, HALL, Alexander (real.), BLUM, Edwin, HARTMAN, Don (arg.), SEGALL, Harry (peça), Columbia Pictures Corporation, 1947.

Dr. No, YOUNG, Terence (real.), MAIBAUM, Richard, HARWOOD, Johanna, MATHER, Berkely (arg.), FLEMING, Ian (baseado na obra de), Eon Productions, 1962.

Edipo Re, PASOLINI, Pier Paolo (real. e arg.), Arco Film, Somafis, 1967.

Ercole al centro della Terra, BAVA, Mario *et* PROSPERI, Francesco (real.), CONTINENZA, Sandro, BAVA, Mario, PROSPERI, Francesco, TESSARI, Duccio (arg.), SpA Cinematografica, 1961.

Ercole sfida Sansone, FRANCISCI, Pietro (real. e arg.), I.C.D., 1963.

Game of Thrones, BENIOFF, David, WEISS, D.B. (criada por), HBO, 2011-2019.

God of War (2005), JAFFE, David, TIERNAN, Greg (real.), KRAWCZYK, Marianne, STEIN, Alexander, JAFFE, David, FAY, Keith (arg.), Sony, 2005.

God of War II, BARLOG, Cory (real.), KRAWCZYK, Marianne, BARLOG, Cory, JAFFE, David (arg.), Sony, 2007.

God of War: Chains of Olympus, WEERASURIYA, Ru (real.), WEERASURIYA, Ru, JAFFE, David, BARLOG, Cory (arg.), Sony, 2008.

God of War III (2010), ASMUSSEN, Stig (real.), KRAWCZYK, Marianne, ASMUSSEN, Stig, LAWRENCE, Ariel, WEISSBAUM, William (arg.), Sony, 2010.

Goddess of Love, DRAKE, Jim (real.), MARGO, Phil, SEGALL, Don (arg.), Phoenix Entertainment Group (PEG), Phil Margo Entertainment, New World Television, 1988.

Gods Behaving Badly (2007), TURTLETAUB, Marc (real.), GOLDFADEN, Josh, TURTLETAUB, Marc (arg.), PHILIPS, Marie (baseado no livro de), Phoenix Entertainment Group (PEG), Phil Margo Entertainment, New World Television, 2013.

Gun Crazy, LEWIS, Joseph H. (real.), TRUMBO, Dalton, KANTOR, Mackinlay (arg.), King Brothers Productions, 1950.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone, COLUMBUS, Chris (real.), KLOVES, Steve (arg.), ROWLING, J.K. (baseado na obra de), Warner Bros., 2001.

Harry Potter and the Chamber of Secrets, COLUMBUS, Chris (real.), KLOVES, Steve (arg.), ROWLING, J.K. (baseado na obra de), Warner Bros., 2002.

Helen of Troy, WISE, Robert (real.) TWIST, John, GRAY, Hugh, NASH, N. Richard (arg.), Warner Bros., 1956.

Hercules, FRANCISCI, Pietro (real.), FRANCISCI, Pietro, CONCINI, Ennio De, FRATTINI, Pietro (arg.), Galatea Film, O.S.C.A.R., Urania Film, 1957.

Hercules, HIRUMA, Toshiyuki, TAKASHI (real.), Goodtimes Entertainment, 1995.

Hercules, CLEMENTS, Ron, MUSKER, John (real.), CLEMENTS, Ron, MUSKER, John, MCENERY, Don, SHAW, Bob, MECCHI, Irene, *et al* (arg.), Walt Disney Pictures, 1997.

Hercules, PHILLIPS, Roz, LEE, Roddy, LEE, Leonard (arg.), Burbank Animation Studios, 1997.

Hercules, ESKENAZI, Diane (real.), COLAO, Mirith J. (arg.), Golden Entertainment, 1997.

Hercules, RATNER, Brett (real.), CONDAL, Ryan J., SPILIOTOPOULOS, Evan (arg.), MOORE, Steve (baseado numa banda-desenhada de), 2014.

Hercules and Xena - The Animated Movie: The Battle for Mount Olympus, NAYLOR, Lynne (real.), LOY, John, SHAH, Nishit (arg.), Universal Cartoon Studios, Renaissance Pictures, 1998.

Hercules in New York, SEIDELMAN, Arthur Allan (real.), WISBERG, Aubrey (arg.), RAF Industries, 1970.

Hercules: The Legendary Journeys, WILLIAMS, Christian (criada por), Universal Television, 1995-199.

Immortals, SINGH, Tarsem (real.) PARLAPANIDES, Charley, PARLAPANIDES, Vlas (arg.), Relativity Media, 2011.

Jason and the Argonauts, CHAFFEY, Don (real.), CROSS, Beverley, READ, Jan (arg.), Columbia Pictures, 1963.

Jason and the Argonauts, WILLING, Nick (criada por), FAULK, Matthew, SKEET, Mark (arg.), Hallmark Entertainment, Panfilm, 2000.

John Wick, STAHLSKI, Chad, LEITCH, David (real.), KOLSTAD, Derek (arg.), Thunder Road Pictures, 2014.

John Wick 2, STAHLSKI, Chad (real.), KOLSTAD, Derek (arg.), Thunder Road Pictures, Summit Entertainment, 2017.

Juno, REITMAN, Jason (real.) CODY, Diablo (arg.), Fox Searchlight Pictures, 2007.

L'Odissea, BERTOLINI, Francesco, LIGUORO, Giuseppe de, PADOVAN, Adolfo (real.) HOMERO (baseado na obra de), 1911.

La Belle et la Bête, COCTEAU, Jean, CLÉMENT, René (real.), COCTEAU, Jean, BEAUMONT, Jeanne-Marie Leprince de, DisCina, 1946.

Le baccanti, FERRONI, Giorgio (real.) FERRONI, Giorgio, STEGANI, Giorgio (arg.), Lyre Films, Vic Film, 1961.

Le fatiche di Ercole, FRANCISCI, Pietro (real.), CONCINI, Ennio De, FRANCISCI, Pietro, FRATTINI, Gaio (arg.), Galatea Film, O.S.C.A.R., Urania Film, 1958.

Le mariage de l'amour, RICHE, Daniel (real.), Pathé Frères, 1913.

Le tonnerre de Jupiter, MÉLIÈS, George (real.), Georges Méliès, Star-Film, 1903.

Les douze travaux d'Hercule (1910), COHL, Émile, Société des Etablissements L. Gaumont, 1910.

Little Hercules in 3-D, KHASHOGGI, Mohamed (real.), BORIS, Robert (arg.), Little Hercules, 2009.

Malpertuis, KÜMEL, Harry (real.), FERRY, Jean (arg.), RAY, Jean (baseado na obra de), Artemis Film, Les Productions Artistes Associés, SOFLDOC, Société d'Expansion du Spectacle, 1971.

Mulan, BANCROFT, Tony, COOK, Barry (real.), HSIAO, Rita, SANDERS, Chris, LAZEBNIK, Philip, SINGER, Raymond, BOSTWICK-SINGER, Eugenia, Walt Disney Pictures, 1998.

Mulholland Dr., LYNCH, David (real. e arg.), Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+, 2001.

Neptune's Daughter, WHARTON, Theodore (real.), CABANNE, Christy, MOTTE, Friedrich de La (arg.), The Essanay Film Manufacturing Company, 1912.

Neptune's Daughter, BRENON, Herbert (real.), PEACOCKE, Leslie T. (arg.), Universal Film Manufacturing Company, 1914.

Neptune Nonsense, GILLETT, Burt (real.), SULLIVAN, Pat (arg.), Pat Sullivan Cartoons, Van Beuren Studios, 1936.

Night and the City, DASSIN, Jules (real.), EISINGER, Jo (arg.), KERSH, Gerald (baseado na obra de), Twentieth Century-Fox Productions, 1950.

O Homem da Câmara de Filmar, VERTOV, Dziga (real. e arg.), VUFKU, 1929.

Odissea, ROSSI, Francesco, BAVA, Mario, SCHIVAZAPPA, Piero (real.), BONA, Giampiero, BONICELLI, Vittorio, CARPI, Fabio (arg.), Dino de Laurentiis Cinematografica, RAI Radiotelevisione Italiana, 1968.

Orfeu Negro, CAMUS, Marcel (real.) VIOT, Jacques, CAMUS, Marcel (arg.), MORAES, Vinicius de (baseado na peça de), Dispat Films, Gemma, Tupan Filmes, 1959.

Orphée, COCTEAU, Jean (real. e arg.), Andre Paulve Film, Films du Palais Royal, 1950.

Percy Jackson & the Olympians: Lightning Thief, COLUMBUS, Chris (real.), TITLEY, Craig (arg.), RIORDAN, Rick (baseado no livro de), Fox 2000 Pictures, 2010.

Percy Jackson: Sea of Monsters, FREUDENTHAL, Thor (real.), GUGGENHEIM, Marc (arg.), RIORDAN, Rick (baseado no livro de), 2013.

Pinocchio, FERGUSON, Norman, HEE, T., JACKSON, Wilfred, KINNEY, Jack, LUSKE, Hamilton, ROBERTS, Bill, SHARPSTEEN, Ben (real.), SEARS, Ted, ENGLANDER, Otto, SMITH, Webb, COTTRELL, William, SABO, Joseph, PENNER, Erdman, BATTAGLIA, Aurelius, Walt Disney Pictures, 1940.

Pocahontas, GOLDBERG, Eric, GABRIEL, Mike (real.), BINDER, Carl, GRANT, Susannah, LAZEBNIK, Philip (arg.), Walt Disney Pictures, 1995.

Shadow of the Colossus, UEDA, Fumito (real.) HOSONO, Junichi, IZUTANI, Takashi, KUDO, Masashi (arg.), Sony, Team Ico, 2005.

Shrek, JENSON, Vicky, ADAMSON, Andrew (real.), ELLIOTT, Ted, ROSSIO, Terry, STILLMAN, Joe, SCHULMAN, Roger S.H., DreamWorks, 2001.

Space: 1999, CRICHTON, Charles, AUSTIN, Ray, *et al* (real.), ANDERSON, Gerry, ANDERSON, Sylvia, *et al* (arg.), Group 3, Incorporated Television Company (ITC), RAI Radiotelevisione Italiana, 1975-1977.

Star Trek, RODDENBERRY, Gene (criada por), Desilu Productions, Norway Corporation, Paramount Television, 1966-1969.

Star Trek Continues, KERWIN, James, MIGNOGNA, Vic, HIGGINS, Julian, WHITE, Chris (real.), MIGNOGNA, Vic, OSBORN, Susan, RODDENBERRY, Gene, SAWYER, Robert J., *et al* (arg.), Dracogen, Far From Home, Trek Continues, 2013-2017.

Star Wars, LUCAS, George (real.), LUCAS, George (arg.), Lucasfilm, Twentieth Century Fox, 1977.

Superman, DONNER, Richard (real.) PUZO, Mario, NEWMAN, David, NEWMAN, Leslie, BENTON, Robert, MAKIEWICZ, Tom (arg.), Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production, 1978.

Tarzan, LIMA, Kevin, BUCK, Chris (real.), MURPHY, Tab, TZUDIKER, Bob, WHITE, Noni (arg.), Walt Disney Pictures, 1999.

Terminator 2: Judgment Day, CAMERON, James (real.) CAMERON, James, WISHER, William (arg.), Carolco Pictures, Pacific Western, 1991.

The Adventures of Baron Munchausen, GILLIAM, Terry (real.) MCKEOWN, Charles, GILLIAM, Terry (arg.), Prominent Features, Laura Film, Allied Filmmakers, 1988.

The Bacchae, MAYS, Brad (real. e arg.), LightSong Films, 2000.

The Big Heat, LANG, Fritz (real.), BOEHM, Sydney, MCGIVERN, William P. (arg.), Columbia Pictures Corporation, 1953.

The Blair Witch Project, MYRICK, Daniel, SÁNCHEZ, Eduardo (real.), MYRICK, Daniel, SÁNCHEZ, Eduardo (arg.), Haxan Films, 1999.

The Broadway Melody, BEAUMONT, Harry (real.), GOULDING, Edmund, *et al* (arg.), MGM, 1929.

The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover, GREENAWAY, Peter (real.), GREENAWAY, Peter (arg.), Allarts, Elsevier-Vendex Film Beheer, 1989.

The Handmaid's Tale, MILLER, Bruce (criada por), Hulu, 2017.

The Hollywood Revue of 1929, REISNER, Charles, CABANNE, Christy (real.), BOASBERG, Al, HOPKINS, Robert E. (arg.), MGM, 1929.

The Hunger Games, ROSS, Gary (real.), ROSS, Gary, RAY, Billy, COLLINS, Suzanne (arg.), Lionsgate, Color Force, 2012.

The Hunger Games: Catching Fire, LAWRENCE, Francis (real.), BEAUFOY, Simon, ARNDT, Michael (arg.), Color Force, Lionsgate, 2013.

The Hunger Games: Mockingjay - Part 1, LAWRENCE, Francis (real.), CRAIG, Peter, STRONG, Danny (arg.), 2014.

The Hunger Games: Mockingjay - Part 2, LAWRENCE, Francis (real.), CRAIG, Peter, STRONG, Danny (arg.), 2015.

The Killing of a Sacred Deer, LANTHIMOS, Yorgos (real.), FILIPPOU, Efthymis, LANTHIMOS, Yorgos, Element Pictures, A24, Film4, 2017.

The Lion King, ALLERS, Roger, MINKOFF, Rob (real.), MECCHI, Irene, ROBERTS, Jonathan, WOOLVERTON, Linda (arg.), Walt Disney Pictures, 1994.

The Little Mermaid, MUSKER, John, CLEMENTS, Ron (real.), MUSKER, John, CLEMENTS, Ron (arg.), Walt Disney Pictures, 1989.

The Matrix, WACHOWSKI, Lilly, WACHOWSKI, Lana (real.), WACHOWSKI, Lilly, WACHOWSKI, Lana (arg.), Warner Bros., 1999.

The Odyssey, LEADON, Paul (arg.), Burbank Films Australia, 1987.

The Set-Up, WISE, Robert (real.), COHN, Art (arg.), RKO, 1949.

The Shape of Water, DEL TORO, Guillermo (real.), DEL TORO, Guillermo, TAYLOR, Vanessa (arg.), Bull Productions, Double Dare You (DDY), Fox Searchlight Pictures, TSG Entertainment, 2017.

The Story of Diana, MACGREGOR, Norval (real.), WILLETS, Gilson (arg.), Selig Polyscope Company, 1914.

The Story of Venus, MACGREGOR, Norval (real.), WILLETS, Gilson (arg.), Selig Polyscope Company, 1914.

The Temple of Venus, OTTO, Henry (real.), CARR, Catherine, OTTO, Henry (arg.), Fox Film Corporation, 1923.

The Ten Commandments, DEMILLE, Cecil B. (real.), MACKENZIE, Aeneas, LASKY JR, Jesse, GARISS, Jack, FRANK, Fredric M. (arg.), Motion Picture Associates (II), 1956.

The Terminator, CAMERON, James (real.), CAMERON, James, HURD, Gale Anne (arg.), Hemdale, Pacific Western, Euro Film Funding, Cinema '84/Greenberg Brothers Partnership, 1984.

The Triumph of Venus, HESSER, Edwin Bower (real. e arg.), Victory Film Mfg. Company, 1918.

The Trojan Women, CACOYANNIS, Michael (real.), CACOYANNIS, Michael (arg.), Josef Shafteel Productions Inc., 1971.

Troy, PETERSEN, Wolfgang (real.), BENIOFF, David (arg.), Warner Bros., 2004.

Ulysses, CAMERINI, Mario (real.), BRUSATI, Franco, CAMERINI, Mario, CONCINI, Ennio De, GRAY, Hugh, HECHT, Ben, PERILLI, Ivo , SHAW, Irwin (arg.), Lux Film, Paramount Pictures, Producciones Ponti-de Laurentiis, Zénith Films, 1954.

Ulysses 31, DEYRIÈS, Bernard, MIKURIYA, Kyôsukey, NAGAHAMA, Tadao, TERADA, Kazuo, BORG, René, YOSHIDA, Shigetsugu (real.), CHALOPIN, Jean, SUZUKI, Yoshitake, WOLMARK, Nina (arg.), 1981–1982.

Venus and Adonis, TURNER, Otis (real.), CURWOOD, James Oliver, Selig Polyscope Company, 1914.

Vulcano, figlio di Giove, SALVI, Emimmo (real.), SALVI, Emimmo, MOLTENI, Ambrogio, STAFFORD, Gino, ILFORTE, Benito (arg.), Juno Produzione, 1962.

Watchmen, SNYDER, Zack (real.), HAYTER, David, TSE, Alex (arg.), Warner Bros., Paramount Pictures, 2009.

Wings, WELLMAN, William A. et D'ARRAST, Harry d'Abbadie (real.), LORING, Hope et LIGHTON, Louis D. (arg.), Paramount Famous Lasky Corporation, 1928.

Wonder Woman, MONTGOMERY, Lauren (real.), JELENIC, Michael (arg.), DC Comics, Warner Bros. Animation, Warner Premiere, 2009.

Wonder Woman, JENKINS, Patty (real.) HEINBERG, Allan, FUCHS, Jason, SNYDER, Zack (arg.), Warner Bros., 2017.

Wrath of the Titans, LIEBESMAN, Jonathan (real.), MAZEAU, Dan, JOHNSON-MCGOLDRICK, David Leslie, Warner Bros., 2012.

Young Hercules, GRAVES, Chris, HASKELL, Charlie, MERRIFIELD, Andrew, RABY, Simon (real.), DETTMANN, Andrew, TAPERT, Rob, TRULY, Daniel (arg.), MCA Television, Renaissance Pictures, 1998-1999.

Webgrafia

- “[PS4] God of War 3 (Remaster) - Ending & Secret Ending - God of War 4? [1080p 60FPS HD]”, [<https://www.youtube.com/watch?v=ycEKvFrBb1Q>, retirado a 04-04-2018].
- “Amphitryon - HD Deusth”, [<https://www.youtube.com/watch?v=C554BVChdmw>, retirado a 27-03-2018].
- “Atena e Ulisse”, [<https://www.youtube.com/watch?v=SuG1tRhWDgQ>, retirado a 25-01-2018].
- “Better Game Design Through Cutscenes”, [https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php, retirado a 04-04-2018].
- “Blade Runner — Constructing a Future Noir”, [https://www.youtube.com/watch?v=_tbvMzqk3F4&list=PLlaa_MJ9f41cPQsDsQ_wZ1ak04xuS7lly&index=9&t=0s, retirado a 12-07-2018].
- “Buster Keaton in Hollywood Revue of 1929”, [<https://www.youtube.com/watch?v=OcLvoNcaFXU>, retirado a 26/04/2018].
- “Cinema audience distribution in the United Kingdom (UK) as of 2014, by age and gender”, [<https://www.statista.com/statistics/296240/age-and-gender-of-the-cinema-audience-uk/>, retirado a 09-04-2018].
- “Deutscher Härtetest: Wolfgang Petersen hat ‘Troja’ verfilmt – und fand in den Sagen Parallelen zu George W. Bush”, [<http://morgenpost.berlinI.de/archiv2004/040512/feuilleton/story677622.html>., retirado a 20/11/2017].
- “Everybody Sing”, [<https://www.youtube.com/watch?v=J7Y2LI24GRU>, retirado a 22/05/2018].
- “Feeling Good Scene - The Handmaid's Tale”, [<https://www.youtube.com/watch?v=1XYJjaRDA-o>, retirado a 19/04/2018].
- “Felix - Neptune Nonsense”, [<https://www.youtube.com/watch?v=44aMZ06i6vA>, retirado a 30/04/2018].
- “God of War 3 Remastered Kratos Kills Hera HD 60FPS 1080p”, [<https://www.youtube.com/watch?v=5oTsoJWLpCc>, retirado a 21/04/2018].

- “God of War 3 Remastered - Kratos Vs. Cronos Boss Fight [1080p 60fps]”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=1N5tD-A2-XI>, retirado a 04-04-2018].
- “God of War II - The Great War”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=9JYodU9pdFk&t=0s&index=1&list=FLJTMbIKcJYviOCCkVAh7bXA>, retirado a 09-04-2018].
- “GOD OF WAR III INTRO MOVIE CUTSCENES FULL-HD QUALITY ENGLISH”, [<https://www.youtube.com/watch?v=vyMQPcaaSu4>, retirado a 04-04-2018].
- “God of War III Remastered - Kratos vs Helios”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=GoQcAN93Gq0>, retirado a 25/05/2018].
- “Gods Behaving Badly/Marie Phillips”,
[https://www.youtube.com/watch?v=8h5RuEbS2_w, retirado a 25/05/2018].
- “Η Ζωφόρος του Παρθενώνα. Λίθος Α VI”,
[<http://repository.parthenonfrieze.gr/frieze/handle/10442/evi>, retirado a 07-02-2018].
- “Ivory Pyx with the Triumph of Dionysos in India”,
[<https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/17.190.56/>, retirado a 07-02-2018].
- “Margaret Atwood on What ‘The Handmaid’s Tale’ Means in the Age of Trump”, [<https://www.nytimes.com/2017/03/10/books/review/margaret-atwood-handmaids-tale-age-of-trump.html>, retirado a 05-06-2018].
- “Margaret Atwood: Poet”,
[<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/00/09/03/specials/atwood-oates.html>, retirado a 20-03-2018].
- “Jason and the Argonauts (1963)”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=bz9OcRHumAg>, retirado a 10-11-2017].
- “John Wick (2014) - Movies with Mikey”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=i3P1ejh9pGs&t=33s>, retirado a 15-02-18].
- “John Wick: Chapter 2 (2017) Re-Edit - Movies with Mikey”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=xQ3qNnNDDZU>, retirado a 15/02/18].

- “Jupiter's Thunderballs (1903) Georges Méliès”,
[<https://www.youtube.com/watch?v=tb0gO2uV4sg>, retirado a 26-03-2018].
- “On CinemaScope by Roland Barthes”, [<http://english.chass.ncsu.edu/jouvert/v3i3/barth.htm>, retirado a 24-05-2018].
- “Rome Film Review: ‘Gods Behaving Badly’”,
[<http://variety.com/2013/film/markets-festivals/gods-behaving-badly-review-rome-1200876268/>, retirado a 25/05/2018].
- “The Labors of Hercules”, [<http://www.perseus.tufts.edu/Herakles/labors.html>, retirado a 03-04-2018].
- “The National Bardo Museum, God Ocean”,
[http://www.bardomuseum.tn/index.php?option=com_content&view=article&id=202%3Ale-dieu-ocean&catid=43%3Alatine-romaine-&Itemid=29&lang=en, retirado a 10/06/2018].
- “The Shape Of Water is a woman-monster myth, says director Guillermo del Toro”, [<https://www.straitstimes.com/lifestyle/entertainment/the-shape-of-water-is-a-woman-monster-myth-says-director-guillermo-del-toro>, retirado a 20-4-2018].
- “Tunic with Dionysian Ornament”, [<https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/26.9.9/>, retirado a 07-02-2018].
- “Ulysses 31 - E09 - Chronus, Father of Time”,
[https://www.youtube.com/watch?v=DIBwGP5iyg&index=9&list=PLuQaEvK_6PXNY49hNNM04Pn8M5eqbc2nG, retirado a 28-03-2018].
- “Ulysses 31 - E26 - The Kingdom Of Hades”,
[https://www.youtube.com/watch?v=0qo6LC4Y22o&list=PLuQaEvK_6PXNY49hNNM04Pn8M5eqbc2nG&index=26, retirado a 02-04-2018].
- “When Hollywood comes a-calling... think twice”,
[<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/features/when-hollywood-comes-a-calling-think-twice-9657055.html>, retirado a 25/05/2018].
- “Wolfgang Petersen: Keine Welt in Schwartz un Weiss”, *Kölner Stadtanzeiger*, 14 de Maio, [<http://www.ksta.de/artikel.jsp?id=1084203219381>, retirado a 20-11-2017].

- “Zeus vs Kratos Full Boss Fight (God of War 3 Remastered) Final Boss 1080p 60FPS HD”, [<https://www.youtube.com/watch?v=59ijRpWjAcI>], retirado a 04-04-2018].